FORZA HORIZON • CALL OF DUTY • ASSASSIN'S CREED

Großer Testteil: Forza Horizon 4, Call of Duty: Black Ops 4, Assassin's Creed: Odyssey, FIFA 19, Life is Strange 2, Mega Man 11, WWE 2K19 und viele mehr!

Wissen, was gespielt wird

PC Games EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ VOLLVERSION AUF DVD

BOUNTY TRAIN

Spannender Mix aus Wirtschaftssimulation und Taktik: Erobert den Wilden Westen der USA mit eurer eigenen Dampflok!

FALLOUT 76

Erstmals gespielt: Wir haben die Macher des Endzeit-Ablegers besucht und euch neue Infos zum ersten reinen Mehrspieler-Ausflug der Reihe mitgebracht!

DARKSIDERS 3

Apocalypse now: Im dritten Teil verkörpert ihr erneut einen Reiter der Apokalypse – Fury. Wir haben das Action-RPG bereits gespielt.



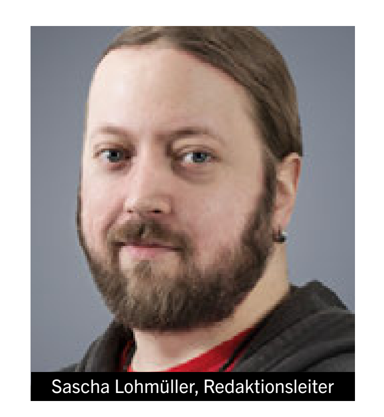
AUSGABE 315
11/18 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20

4 397178 706992 11

EDITORIAL

Die guten ins Töpfchen, die schlechten ins Kröpfchen …


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Wer hat noch nicht, wer will noch mal? Womit früher Wanderzirkusse beworben wurden, lässt sich dieser Tage perfekt auch auf den Spieleherbst anwenden, denn wie jedes Jahr können wir uns aktuell vor Spiele-Releases kaum retten, was sich in dieser Ausgabe natürlich positiv auf den Testteil auswirkt. Dort widmen wir uns gleich mehreren absoluten Hochkarätern. Da wäre zum Beispiel *Forza Horizon 4*, das einmal mehr beweist, dass sowohl die Hauptreihe als auch der etwas arcadigere Ableger derzeit fast konkurrenzlos die absolute Speerspitze des Rennspiel-Genres bilden. Oder *Assassin's Creed: Odyssey*, das die für *Origins* veränderte Serienformel fortführt, auch wenn der Reihe ein weiteres Jahr Pause vielleicht noch gutgetan hätte. Oder aber auch *Call of Duty: Black Ops 4*, das im Vorfeld ja für einige Kontroversen gesorgt hat. Nicht nur springt es mit seinem Blackout-Modus auf den Hype-Zug um Battle-Royale-Spiele auf, sondern lässt auch zum ersten Mal in der Geschichte der Serie eine inszenierte Einzelspieler-Kampagne weg – ist das noch *Call of Duty*? Die klare Antwort: Ja, denn *Black Ops 4* ist für Mehrspieler-Fans der beste Serienteil seit vielen Jahren geworden. Und *FIFA 19* ist natürlich auch noch mit an Bord, nachdem die Testversion uns leider für die letzte Ausgabe nicht mehr rechtzeitig erreichte. Dazu nur soviel: Fußball-Fans haben es in diesem Jahr sehr gut und dürfen aus gleich zwei verbesserten Titeln auswählen.

Nebenbei fanden wir aber auch noch genug Zeit, um uns vielversprechenden, etwas nischigeren Spielen zu widmen, wie etwa dem tollen Action-RPG *Crosscode*, der Klassiker-Fortsetzung *Mega Man 11*, dem Showkampf-Spektakel *WWE 2K19* oder der Rückkehr der *Bard's Tale*-Reihe mit dem vierten Teil *Barrows Deep*. Da sollte für jeden Geschmack etwas dabei sein.

Doch auch der Vorschau-Teil profitiert enorm vom heißen Spieleherbst. Allem voran natürlich unsere Cover-Story zu *Fallout 76*. Wir haben die Entwickler des RPG-Ablegers in den USA besucht und mit ihnen ausführlich über den ersten Online-Multiplayer-Ausflug der Reihe geplaudert. Außerdem haben wir uns natürlich selbst in die Einöde gewagt. Alle Eindrücke und Entwickler-Aussagen lest ihr in Matthias' großer Vorschau ab Seite 12.

Auch viele der restlichen Vorschau-Themen erwarten uns noch in diesem Jahr. *Battlefield 5* etwa dürfte bereits für die nächste Ausgabe zum Test aufschlagen und *Call of Duty: Black Ops 4* ordentlich Mehrspieler-Konkurrenz machen. Vorher besuchten wir aber noch die Macher und beschäftigten uns mit den Singleplayer-Inhalten – denn die hat Dice' Shooter im Vergleich zur Konkurrenz noch. Auch *Darksiders 3*, das wir nun erstmals selber anspielen durften, kommt noch im November auf uns zu – und dürfte einige Serien-Fans mit seiner Neuausrichtung überraschen.

Abgerundet wird das Heft wie immer durch einen umfangreichen Magazin-, Hardware- und Extended-Teil. Dort lest ihr unter anderem den nächsten Teil unserer Branchenriesen-Reihe sowie ein extrem umfangreiches Special zur neuen Grafikkarten-Generation von Nvidia: Wir testen nämlich die 2080 und 2080 Ti auf Herz und Nieren und verraten euch, ob sich die Anschaffung lohnt. Käufer der Extended-Ausgabe freuen sich zudem über die Vollversion zu *Bounty Train*, eine witzige Mischung aus Wirtschaftssimulation und Taktik-Spiel mit Wild-West-Setting.

Und nun viel Spaß mit der neuen Ausgabe!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Zum *Battlefield 5*-Event sollte eigentlich nicht Lukas fliegen, sondern unser Video-Volo David. Eine klassische Fußballer-Verletzung verhinderte das jedoch. Autsch. +++

+++ Als sich Publisher Devolver bei uns wegen *Weedcraft Inc* meldete, sind wir eigentlich davon ausgegangen, dass der Event in Amsterdam stattfindet. Das hätte aufgrund der Thematik wahrscheinlich besser gepasst … +++

+++ Apropos Wunsch-Orte: Auch der *World of Warships*-Trip führte unseren Buffed-Kollegen Phil nicht auf den Grund des Meeres innerhalb eines klaustrophoben Stahlungetüms. Menno. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Den doppelten Triple-A-Treffer landete in diesem Monat Matti. Erst testete er zusammen mit Katha das neue *Assassin's Creed*, direkt hinterher dann gleich *Call of Duty*. Gut ist beides geworden, von daher: Glück gehabt! +++

+++ Der Test, den in diesem Monat jeder machen wollte, hat leider nichts mit PCs zu tun: *Red Dead Redemption 2*. Aber wir hoffen ja noch. Gebt euch nen Ruck, Rockstar! +++

+++ Mit ihrem *Megaquarium*-Test hat Katha ja was angerichtet: Sascha versenkte in seinem Urlaub gleich knappe 50 Stunden in die Aquarien-Sim, obwohl er das Spiel vorher gar nicht auf dem Radar hatte. +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Es gibt Sätze, die hört man nicht gerne. „Hier ist Ihr Steuerbescheid" etwa. Oder „Hallo, ich bin's, Lukas." Im Spieleherbst gesellen sich für uns Redakteure zwei weitere Sätze dazu, die aufgrund der Release-Flut mehrmals täglich durch die Gänge des Verlags schallen. „Und? Wie isset?" sowie „Weißte schon, was du gibst?" +++

Noch mehr Lesestoff – **für Multiplattform-Nutzer!**

play⁴ | Ausgabe 11/18



Och Menno, wir wollen auch: Bei der play⁴ ist natürlich *Red Dead Redemption 2* das heißeste Thema der Ausgabe. Und im nächsten Heft ist dann hoffentlich sogar schon der Test drin.

N-ZONE | Ausgabe 11/18



Auch die N-ZONE-Kollegen widmen ihre Titelstory lauter Themen, auf die PCler verzichten müssen, etwa die Weltall-Spielzeug-Action *Starlink* oder *New Super Mario Bros. U Deluxe*.

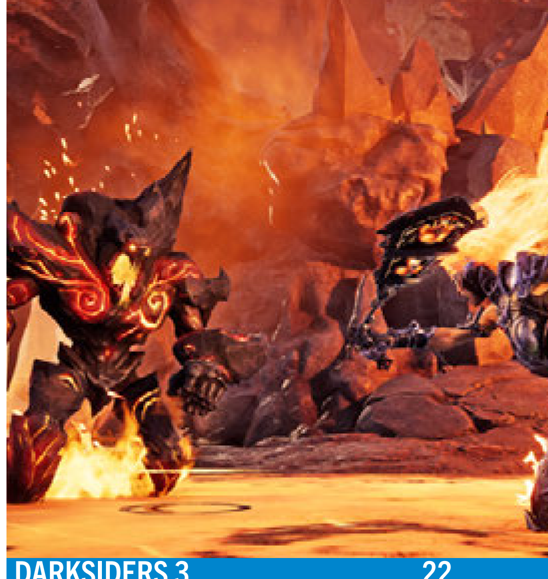
Games Aktuell | Ausgabe 11/18



Langsam wird's unfair. Auch die Kollegen der Games Aktuell durften sich schon ausgiebig mit *RDR2* beschäftigen. Es wird höchste Zeit, dass Rockstar eine PC-Version ankündigt.

INHALT 11/2018





AKTUELL

TEST

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

... und das ist **auf den DVDs:**

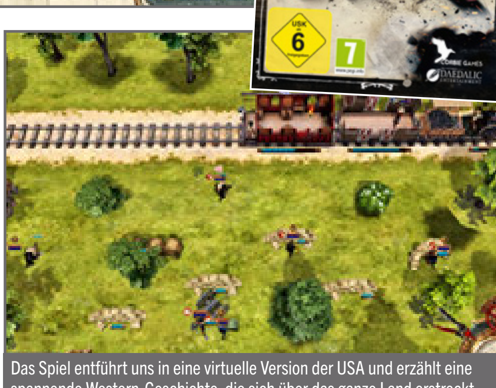
VOLLVERSION auf DVD



Auch Westernstädte steuern wir im Laufe des Spiels an und treffen dort auf Bewohner mit unterschiedlichen Wünschen und Charakteren.



Überfälle hinterhältiger Banditen gilt es abzuwehren, damit Ladung und Passagiere wohlbehalten an der vorgesehenen Destination ankommen.



Das Spiel entführt uns in eine virtuelle Version der USA und erzählt eine spannende Western-Geschichte, die sich über das ganze Land erstreckt.

BOUNTY TRAIN

Eine der größten und mythenumrankten Errungenschaften der Ära des Wilden Westens war die Erschließung des amerikanischen Kontinents Richtung Westen. Eine große Rolle dabei spielte natürlich die Lokomotive. Solch ein Schienenungetüm übernehmt ihr auch in *Bounty Train* und erkundet fortan das Amerika des 19. Jahrhunderts mit einer von euch zusammengestellten Crew. Dabei betreibt ihr Handel, befördert Passagiere, duelliert euch mit Banditen und amerikanischen Ureinwohnern und löst eure Probleme mit Diplomatie, Bestechung oder Gewalt – der Wilde Westen war eben kein Zuckerschlecken. Eine spannende Story, diverse Aufträge und sogar veränderbare geschichtliche Ereignisse sorgen für die nötige Abwechslung.

INSTALLATION

Bei der auf der DVD enthaltenen Version von *Bounty Train* handelt es sich um eine steamgebundene Version, ihr benötigt also ein entsprechendes Konto und eine Internetverbindung. Nach der Installation von der Disc startet Steam automatisch und fragt euch nach eurem Key. Diesen erhaltet ihr, indem ihr den Code auf der dem Heft beiliegenden Code-Karte unter www.pcgames.de/codes einlöst. Alternativ könnt ihr den so erhaltenen Key natürlich auch direkt bei Steam registrieren und das Spiel komplett herunterladen.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Strategie/Taktik
Publisher: Daedalic
Veröffentlichung: 6. Mai 2017

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP SP 3, 2,5 GHz-Dual-Core-Prozessor, 4 GB RAM, 1.500 MByte freier Festplattenspeicher, AMD Radeon HD 8350 / GeForce 8600 GT
Empfohlen: Windows Vista SP 2 / Windows 8, 2,8-GHz-Multi-Core-Prozessor, 6 GB RAM, 1.500 MByte freier Festplattenspeicher, AMD Radeon HD 6570 / GeForce 9600 GT

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion des Spiels erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

VOLLVERSION
- Bounty Train

TEST
- Assassin's Creed: Odyssey
- Forza Horizon 4
- Life is Strange 2: Episode 1

VORSCHAU
- Darksiders 3
- Dirt Rally 2.0
- Torchlight Frontiers
- Weedcraft Inc.
- WWE 2K19

SPECIAL
- Assassin's Creed: Odyssey – Seekämpfe
- Projekt Lambda – Remake vs. Original
- PUBG: Update 21
- PUBG: Update 22
- WWE 2K19 im Let's Play

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)
- 7 Zip
- Adobe Reader DC
- VLC Media Player



DVD 2

TEST
- FIFA 19
- Valkyria Chronicles 4

VIDEOS (SPECIAL)
- Assassin's Creed: Odyssey
  - Synchro-Vergleich Deutsch vs. Englisch
  - Die Spielwelt im Zeitraffer
- Call of Cthulu: 5 Gründe, es zu spielen
- FIFA 19
  - So kommt ihr schnell an FUT-Coins
  - Die ersten 15 Minuten des Journey-Modus
  - FIFA 19 vs. PES 2019: Grafikvergleich
- Forza Horizon 4: LaRacer@Horizon
- World of Warships
  - Flugzeugträger – alle Überarbeitungen
  - U-Boote – die neue Schiffsklasse
- WWE 2K19
  - AJ Styles im Interview
  - Alexa Bliss im Interview

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)
- Card Life
- Call of Duty: Black Ops 4 – Blackout
- Fallout 76



Eine Woche Shopping-Wahnsinn!

CMG cyber week 2018

VOM 31.10. BIS 07.11.2018

www.cmgcyberweek.de

powered by



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print



Spielt aktuell:
Megaquarium, endlich mal *The Banner Saga*, *World of Warcraft*, *Call of Duty: Black Ops 4*, *Destiny 2*, *WWE 2K19*, *Red Dead Redemption 2* (PS4)

Hat:
seine alte Rechner-Möhre durch einen neuen PC ersetzt. Jetzt ruckeln *Destiny 2* und *WoW* (!!) endlich nicht mehr.

Hört gerade:
Slægt – *The Wheel*, Vreid – *Lifehunger*, High On Fire – *Electric Messiah*

Ist traurig über die vertane Chance:
Wieder ein Sommer vorbei. Wieder keine Softeis-Maschine fürs Büro …

MARIA BEYER-FISTRICH | Redaktionsleiterin Online



Spielt:
Valkyria Chronicles 4

Hat gesehen:
The Haunting of Hill House, *Maniac* und *Juliet, Naked*

Freut sich auf:
Die Fortsetzung von *Making a Murderer*, die BlizzCon (*Diablo 4*? Na ja, wohl eher doch nicht …) und *Spyro: Reignited Trilogy*

Hat abgeschlossen:
Mit *Dragon Quest XI*, dem Biergartenwetter und luftigen Sommerklamotten. Ich hasse kaltes Winterwetter!

KATHARINA PACHE | Redakteurin



Spielt zurzeit:
Megaquarium, *Dark Souls Remastered* auf der Switch, *The Jackbox Party Pack 5* und bald *Return of the Obra Dinn*

Freut sich auf:
den neuen Film von Studio 4°C mit dem Titel *Mutafukaz*. Sieht klasse aus und wird sicher wieder unglaublich unterhaltsam.

Liest gerade wieder:
Die Komplettfassung von *Bone*. Habe ich als Kind schon gesuchtet und ist immer noch einer meiner liebsten Comics. Gibt's sogar ein Telltale-Spiel dazu. Hab ich aber nie ausprobiert.

MATTI SANDQVIST | Redakteur

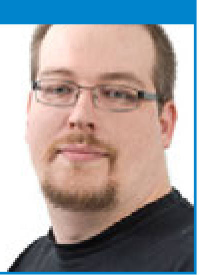


Spielt zurzeit:
Call of Duty: Black Ops 4. Der Blackout-Modus ist zu viert so spannend, dass ich aktuell kaum was anderes spiele – nicht einmal *World of Warships*!

Ist geschafft:
Ein Umzug ist an sich ja schon anstrengend, aber wenn dann anschließend noch nach Feierabend Möbel aufgebaut werden wollen und eigentlich noch Spieletests anstehen, wird's ein wenig stressig.

Freut sich trotzdem riesig:
Über die neue Wohnung – sieht schon ziemlich schick aus!

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Spielt derzeit:
Assassin's Creed: Odyssey, *Pathfinder: Kingmaker* und demnächst *Red Dead Redemption 2* sowie *Fallout 76*.

Weiß nicht:
wie er oben Genanntes und alles, was da dieses Jahr sonst noch kommt, zeitlich unterbringen soll. Eigentlich stehen ja auch noch *Thronebreaker*, *Darksiders 3* und 1 bis 2 andere Sachen auf dem Zettel.

Freut sich:
dass die letzten Wochen noch immer so ein herrliches Wetter war. Je länger ich auf Handschuhe und Mütze verzichten kann, um so besser.

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
Valkyria Chronicles 4, *Timespinner* und das sehr schöne *Crosscode*.

Spielt derzeit:
God of War (PS4) und *Thronebreaker*. Ob ich danach mit *Fallout 76* loslege? Oder lieber gleich *Read Dead Redemption 2* anfange?

Ist noch unentschlossen:
Ob er sich mit der neuen, an *Dark Souls* angelehnten Ausrichtung von *Darksiders 3* anfreunden kann. Die Formel von Teil 1 war doch super!

Fragt sich, ob es Lautstärkemeisterschaften für PS4-Lüfter gibt:
Falls ja, dürft ihr mir schon mal den Siegerpokal reichen.

LUKAS SCHMID | Redakteur



Spielt gerade:
Spider-Man, *Metroid Prime 2: Echoes*, *Shadow of the Tomb Raider*, *Assassin's Creed: Odyssey*, *Resident Evil 7*, *The Evil Within 2*

Datum, an dem er schätzungsweise mit allem durch ist:
März 2037

Sitzt erst einmal aus:
Red Dead Redemption 2. Macht mich (derzeit noch) nicht an.

Kommt zurück:
Aus einem zweiwöchigen Urlaub in Südfrankreich. Lyon, Nizza, Aix-en-Provence, Saintes-Maries-de-la-Mer und viel, viel Rotwein!

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Spielt gerade:
WWE 2K19, *PES 2019*, *Forza Horizon 4*, *Red Dead Redemption 2*, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* – einfach viel zu viel!

Freut sich,
dass die ganzen Reisen zu Preview-Events und Messen erst mal vorbei sind. So bleibt auch mal Zeit für Veranstaltungen im privaten Rahmen. Demnächst geht es zu Konzerten, Lesungen, Comedy-Shows und endlich noch mal ins Theater.

Freut sich ebenfalls:
Über das äußerst positive Feedback zu *Spiele aus der letzten Reihe*.

ANDREAS SZEDLAK | Redakteur



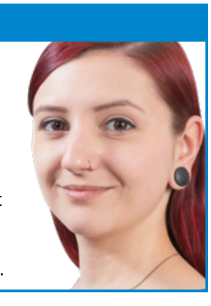
Spielt gerade:
Call of Duty: Black Ops 4, *Shadow of the Tomb Raider*, *Forza Horizon 4*, *Red Dead Redemption 2*

Schaut gerade:
Die dritte Staffel von *The Leftovers*

Genießt gerade:
Einen erholsamen Tag in der Therme Erding.

Freut sich gar nicht auf:
Kaltes Winterwetter – das braucht doch kein Mensch!

PAULA SPRÖDEFELD | Volontärin



Spielt gerade:
Lego DC Super-Villains und bald *Call of Cthulhu*

Schaut und hört gerade:
Die neueste Staffel *Riverdale*, *Mindhunter* und *Lore* und diverse True-Crime-Podcasts, um herauszufinden, welcher taugt

Liest gerade:
Das *Mindhunter*-Buch, Mary Shelleys *Frankenstein* und (weil es Herbst ist) mal wieder *Harry Potter.*

Ist total:
Erkältet, freut sich aber trotzdem auf das letzte Festival dieses Jahres.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

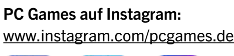
Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de








DIE BESTEN VIDEO SPIEL SOUNDTRACKS ALLER ZEITEN

LIVE INTERPRETIERT DURCH ORCHESTER & CHOR!

COSPLAY CONTEST

DIE SIEGER ERHALTEN EXKLUSIVES GOODIE PACKAGE

MUSIK VON:

ZELDA, MARIO, FINAL FANTASY, THE WITCHER, ASSASSINS CREED UVM.

02.11.18 FRANKFURT – JAHRHUNDERTHALLE // 03.11.18 BERLIN – TEMPODROM

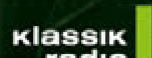
04.11.18 MÖNCHENGLADBACH – REDBOX // 05.11.18 HAMBURG – MEHR THEATER

TICKETS UNTER: WWW.ADTICKET.DE

WWW.VIDEOGAMESLIVE.COM













myCostumes.de

DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.



Bunker-Boy

Gelegentlich gibt es solche Events, für die unsere Schreibsklaven ihre Seelen (oder Spielesammlungen) verkaufen würden. Matthias hatte dieses Mal die grosse Ehre und durfte in West Virginia Fallout 76 ausprobieren. Das Besondere (und leider auf dem Foto nicht zu sehen): Das Anspielen fand in einem echten Atombunker statt!

Rasender Reporter

Unser Rennspielexperte Andy ist in diesem Monat für Dirt Rally 2.0 nach London geflogen. Warum er nicht stilgerecht mit einem Audi Quattro Sport oder VW Polo R in die englische Metropole gereist ist, wissen wir leider auch nicht. Zumindest konnte er aber vor Ort ein paar virtuelle Runden drehen und war ziemlich begeistert.



Private Schmid

Lukas dürfte einer unserer sportlichsten Redakteure sein (immerhin kommt er nicht jeden Tag mit dem Auto zur Arbeit), aber ob er auch als Soldat sein Geld verdienen könnte? Dem Bild nach scheint sein Kriegsschrei jedenfalls noch ausbaufähig zu sein. Ob dasselbe auch auf die Kampagne von Battlefield 5 zutrifft, das konnte Lukas wiederum in Hamburg herausfinden. Seine Eindrücke lest ihr ab Seite 20.

Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.

Die Bewohner von Vault 76 feiern der Reclamation-Day und freuen sich auf die Rückkehr an die Oberfläche.

Fallout 76

Genre: Online-Survival-RPG
Entwickler: Bethesda Game Studios
Publisher: Bethesda Softworks
Termin: 14. November 2018

Erstmals konnten wir das neue Spiel von Bethesda drei Stunden lang selbst anspielen und einen Eindruck davon bekommen, wie sich ein Online-*Fallout* anfühlt. **Von**: Matthias Dammes

Krieg, Krieg bleibt immer gleich. Dieses Beständigkeit ausdrückende Motto, das seit jeher ein Begleiter der *Fallout*-Serie ist, erklingt auch im Intro von *Fallout 76* wieder. Dabei ist das neueste Werk von Bethesda Game Studios alles andere als eine beständige Weiterentwicklung. Stattdessen versuchen sich die Macher rund um Design-Ikone Todd Howard an etwas Neuem. Diesmal handelt es sich nicht um ein klassisches Einzelspieler-Rollenspiel – ein Genre, für das Bethesda seit Jahrzehnten bekannt ist –, sondern *Fallout 76* wird ein Online-Spiel, in dem Spieler zusammen das Ödland unsicher machen und ums Überleben kämpfen können. Während und nach der E3 2018 wurden zwar mit diversen Präsentationen und Trailern bereits Einblicke gewährt, aber eine gewisse Skepsis blieb, wie sich das Spiel genau anfühlt. Jetzt durften wir *Fallout 76* endlich erstmals selbst anspielen. Dazu lud uns Bethesda extra ins beschauliche West Virginia ein und ließ uns drei Stunden lang den Auftakt erleben.

Tag der Rückgewinnung

Wir schreiben den 23. Oktober 2102. Genau 25 Jahre sind vergangen, seit der Große Krieg die Welt im atomaren Inferno hat untergehen lassen. Im Herzen von West Virginia liegt Vault 76, das dazu auserkoren ist, als Erstes seine Türen zu öffnen und seine Bewohner wieder in die Welt zu entlassen. Wir sind einer dieser Bewohner, die sich am sogenannten Reclamation Day aufmachen, die Welt wieder aufzubauen. Allerdings sind wir nicht die ersten Menschen, die das versuchen.

Pete Hines von Bethesda stellte direkt bei der Präsentation klar, dass es natürlich auch Überlebende außerhalb der Vaults gab und dass es bereits Fraktionen gab. Trotzdem verzichtet das Spiel auf jegliche Form von NPCs. Was mit den Bewohnern von West Virginia in den letzten 25 Jahren geschehen ist, gehört zu den Mysterien, die der Spieler im Laufe der Handlung von *Fallout 76* ergründen soll. Der Spieler soll so dazu animiert werden, die Welt zu erkunden, in jede Ecke zu schauen und nach Antworten zu suchen.

Bevor es losgeht, finden wir uns natürlich erst mal im Charaktereditor wieder. Denn auch wenn das Konzept des Spiels etwas anders ist, bleibt es im Kern doch ein *Fallout*-Rollenspiel, in dem ihr euren



25 Jahre diente Vault 76 als unsere komfortable Unterkunft, die es nun für ein unwirtliches Ödland zu verlassen gilt.

Der Charakter-Editor bietet zahlreiche Optionen zur Modifizierung des eigenen Vault-Dweller.

PLATZ FÜR MEHR
Diese Anzeige informiert uns, dass wir noch weitere Perks ausrüsten können, da wir zwei Punkte auf Stärke und nur einen Stärke-Perk haben.

VERBRAUCH
Die Zahl in der Ecke gibt an, wie viele „Slots" des entsprechenden Attributs verbraucht werden. Diese Karte ist bereits Stufe 2 und benötigt entsprechend zwei Punkte.

S.P.E.C.I.A.L.
Die sieben verschiedenen Attribute sind *Fallout*-Kennern bestens bekannt. Ihre Wirkungen wurden nur leicht an die Bedürfnisse des Online-Spiels angepasst.

ZUSAMMEN STÄRKER
Diese Perk-Karte hat ein anderer Spieler unserer Gruppe ausgerüstet und geteilt. Dadurch erhalten auch wir die Vorteile dieses Perks, ohne ihn selbst besitzen zu müssen.

VIELSEITIGE PERKS
Bereits in unserer kurzen Spielzeit haben wir sehr vielseitige Perks gefunden. Die Gewichtsreduzierung für Nahrungsmittel dürfen wir aber erst mit Stufe 7 ausrüsten.

VERBESSERUNGSPOTENZIAL
Verschiedene Perks können unterschiedlich oft aufgewertet werden. Das geschieht, wenn man die entsprechende Karte mehrfach besitzt. Die hier gezeigte Eisenfaust kann gleich fünfmal verbessert werden.

eigenen Vault-Dweller erstellt und eure eigene Geschichte erschafft. Die Möglichkeiten bei der Charaktererstellung sind vielfältig und folgen dem gleichen System wie *Fallout 4*. Neben einer Reihe vorgefertigter Gesichter für Männlein und Weiblein könnt ihr die einzelnen Bereiche eures Aussehens individuell anpassen, indem ihr direkt mit dem betreffenden Teil des Gesichts interagiert.

Hinzu kommen verschiedene Extras wie Make-up, Narben, Sommersprossen und anderes. Während wir an unserem Alter Ego feilen, lauschen wir einer Band-Ansage unseres Vault-Aufsehers, die uns auf die große Aufgabe einstimmt, Amerika wieder aufzubauen. Wir sind spät dran, denn die anderen Vault-Bewohner haben die unterirdische Heimat bereits verlassen. Nachdem wir mit unserem Charakter zufrieden sind und ihm einen Namen gegeben haben, machen wir uns auf den Weg zum Ausgang. Unterwegs sammeln wir noch ein paar nützliche Gegenstände wie unseren PipBoy, Vorräte und unser persönliches C.A.M.P.-Gerät ein. Letzteres können wir später nutzen, um eine eigene Basis zu etablieren.

S.P.E.C.I.A.L.-Karten

Noch bevor wir die Vault verlassen, sammeln wir auch unsere ersten Perk-Karten auf und verdienen uns dabei das erste Level-up. Jeder Charakter beginnt das Spiel mit den SPECIAL-Werten auf Eins. Nach dem Stufenausstieg suchen wir uns nun aus, welchem dieser Attribute wir einen weiteren Punkt spendieren möchten. Die Auswirkungen sind aus den Vorgängern bekannt, angereichert mit einigen Besonderheiten für das Zusammenspiel mit anderen Spielern. So wirkt sich Charisma darauf aus, welche Perks man mit seiner Gruppe teilen kann und wie hoch die Belohnungen von Gruppenquests ausfallen.

Je nachdem, welchen Charakterwert ihr steigert, erhaltet ihr auch eine zugehörige Perk-Karte. Die Höhe eines Attributs bestimmt, wie viel dazu gehörende Karten ausgerüstet werden können. Wir haben uns für einen Punkt auf Stärke entschieden und dazu den Perk für zehn Prozent zusätzlichen Nahkampf-Schaden erhalten. Sobald ihr Spielerstufe Vier erreicht, erhaltet ihr auch noch zusätzlich sogenannte Perk-Packs. Darin sind fünf zufällige Karten enthalten, mit denen ihr euch weiter individuell anpassen könnt. Habt ihr eine Karte doppelt, kann diese aufgewertet werden, um bessere Boni zu liefern.

Das System mit dem Perk-Karten ist zunächst etwas gewöhnungsbedürftig, eignet sich aber prima, um sich schnell an neue Gegebenheiten anzupassen. Wenn zum Beispiel ein Gruppenmitglied bereits einen Perk aktiviert und mit der Gruppe geteilt hat, braucht ihr diesen nicht mehr und könnt stattdessen etwas anderes mitnehmen. Mit Level 50 erreicht ihr die Obergrenze der maximal ausrüstbaren Perks. Ein definitives Level-Cap wird es allerdings nicht geben. Auch nach Stufe 50 sammelt ihr weiter Erfahrung und Aufstiege, um euch auf diese Weise weitere Perk-Karten zu verdienen.



Nach jeden Level-up steht die Entscheidung an, welcher der bekannten SPECIAL-Werte gesteigert wird.

Mit dem Aufstieg auf Level 4 erhalten wir erstmals ein Perk-Pack mit einer Reihe neuer Perk-Karten.

Über ein Ringmenü werden verschiedene Emotes zur Kommunikation mit anderen Spielern ausgewählt.

Bereits dieser Ausschnitt der Karte zeigt zahlreiche interessante Orte zum Erkunden, er zeigt jedoch nur einen Bruchteil der Gesamtkarte.

An verschiedenen Handwerksstationen wird gekocht, Waffen und Rüstungen hergestellt sowie eigene Munition gebastelt.

Hunger und Durst

Mit unserer vierköpfigen Gruppe treten wir schließlich endlich hinaus in die herbstliche Landschaft von West Virginia. Unsere erste Aufgabe ist es, den Aufseher zu finden, der irgendwo im Süden ein erstes Camp aufgeschlagen haben soll. Das Erste, was uns begegnet, ist allerdings eine Leiche, bei der wir unsere erste Schusswaffe finden. Außerdem entdecken wir eine Notiz von einer gewissen Maria an einen Paul. Offenbar haben die Überlebenden des Krieges jeden Monat einen Späher zur Vault geschickt, um zu schauen, ob sich die Türen endlich öffnen. So wird unser Interesse am Schicksal der Menschen geweckt, die hier in der Nähe gelebt haben müssen.

Auf dem Weg zu unserem nächsten Questziel stellt sich sofort wieder das gewohnte *Fallout*-Gefühl ein. Das Interface, die Menüs im PipBoy und die Sounds sind wohltuend vertraut. Wir erkunden verlassene Gebäude und sammeln alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist. Dabei hängen wir uns nicht gegenseitig auf der Pelle, sondern gehen von Zeit zu Zeit auch unsere eigenen Wege. Das Spiel legt dem Spieler auch als Teil einer Gruppe dabei keinerlei Steine in den Weg. Im Gegenteil: Mit Funktionen wie der stets verfügbaren Option, zu jedem Mitglied der Gruppe per Schnellreise zu gelangen, erleichtert es einem das Spiel ungemein, wenn man mal schnell auf eigene Faust etwas auskundschaften will.

Im Camp des Aufsehers angekommen, finden wir lediglich eine Audiobotschaft unserer Anführerin und ein paar Handwerksstationen. Letztere nutzen wir, um aus den auf dem Weg gesammelten Ressourcen Nahrungsmittel, Rüstung und Waffen herzustellen. Das Crafting unterscheidet sich dabei kaum vom bekannten System aus *Fallout 4*. Nicht benötigte Gegenstände können wir zerlegen, um zusätzliche Rohstoffe zu erhalten. Hergestellte Ausrüstung können wir zusätzlich mit Mods erweitern und verbessern. Allerdings müssen wir für alles erst einmal passende Baupläne finden. Unsere Möglichkeiten sind so früh im Spiel daher noch arg begrenzt.

Wichtig ist zunächst vor allem das Kochen. Was das leibliche Wohl angeht, verhält sich *Fallout 76* nämlich ähnlich wie der Vorgänger im Survival-Schwierigkeitsgrad. Ohne regelmäßige Nahrungsaufnahme leidet der Charakter nach einiger Zeit Hunger und Durst. Das wirkt sich zunächst negativ auf die Action-Punkte aus und kostet schließlich auch Lebenspunkte. Diese Survival-Elemente sind jedoch nicht zu aufdringlich und stellten uns bisher vor keine größeren Probleme. Die Anzeige für Hunger und Durst ist nicht omnipräsent und wird abgesehen vom kritischen Zustand nur im PipBoy angezeigt.

Kampf ohne Pause

Nach unseren ersten Crafting-Versuchen entscheidet unser Guide von Bethesda, den Pfad der Hauptstory zu verlassen, um mit uns interessante Orte der Spielwelt zu erkunden. Das läuft aber natürlich nicht völlig friedlich ab. In den ersten Spielstunden bekommen wir



In der Anzeige unten rechts ist zu sehen, dass unser Charakter Durst hat. Schnell etwas trinken.

Zu Beginn des Spiels nervt uns vor allem mutiertes Kleinvieh, das wir mit einer Machete zerkleinern.

EVENT IM GREENBRIER-HOTEL – WENN SPIEL AUF WIRKLICHKEIT TRIFFT

Um erstmals Leute außerhalb des Studios *Fallout 76* spielen zu lassen, hat Bethesda die internationale Presse nicht einfach in seine Büros eingeladen.

Als Veranstaltungsort wählte der Publisher das prestigeträchtige Greenbrier-Hotel in West Virginia. Die gewaltige Anlage beherbergte nicht nur schon zahlreiche US-Präsidenten, Staatsgäste und Weltstars, sondern verbarg während des kalten Krieges auch ein großes Geheimnis. Im Untergrund befindet sich nämlich ein echter Fallout-Bunker, der von den 60er-Jahren bis 1995 als Rückzugsort des US-Kongresses dienen sollte. Diesen besonderen Ort nutzte Bethesda, um eine Real-Life-Version der Reclamation-Day-Party abzuhalten und alle auf das Anspielevent einzustimmen. Die Hotelanlage ist natürlich auch in *Fallout 76* eine wichtige Sehenswürdigkeit, in der es viel zu entdecken gibt. Der Bunker soll sogar eine zentrale Rolle spielen, wenn es darum geht, die Startcodes für die Möglichkeit, Nuklearangriffe zu starten, zu beschaffen.


Im unterirdischen Sitzungssaal des US-Kongresses empfing uns Bethesda zur Präsentation von *Fallout 76*.


Die Vorderseite des Greenbrier-Hotels macht bereits bei der Anfahrt einen mächtigen Eindruck, zeigt aber nur einen Bruchteil der gewaltigen Anlage.

Der Nordeingang des Hotels, wie er im Spiel zu sehen ist, unterscheidet sich kaum von seinem realen Vorbild.

es vor allem mit aggressiven Robotern, mutierten Insekten und Ghulen zu tun. Das Gunplay und auch Nahkampfangriffe fühlen sich dabei wie im Vorgänger an. Auf Letztere müssen wir am Anfang immer wieder zurückgreifen, denn Munition ist zunächst noch etwas knapp. Wer aufmerksam lootet, findet aber schnell Nachschub. Später kann an speziellen Crafting-Stationen auch Munition selbst hergestellt werden – vorausgesetzt, man hat die richtigen Ressourcen.

Umstellen müssen sich Spieler, die gerne das V.A.T.-System nutzen. Dadurch, dass *Fallout 76* ein Onlinespiel ist, kann dabei die Zeit nicht mehr angehalten oder verlangsamt werden. Stattdessen läuft auch mit aktiviertem V.A.T.S. das Geschehen in Echtzeit weiter. Das macht die Handhabung nicht mehr so eingängig und vorteilhaft wie in den Vorgängern. Mit Perks lassen sich noch Verbesserungen vornehmen, wodurch sich zum Beispiel einzelne Körperteile anvisieren lassen. Im Grunde ist das System jedoch nur noch eine verbesserte Zielhilfe auf Kosten von Action-Punkten. Bleibt zu hoffen, dass sich mit höherstufigen Perks noch ein wenig mehr Vorteile aus dem System ziehen lassen.

Zu den Orten, die uns unser Guide zeigt, gehört unter anderem das Mothman Museum in der Kleinstadt Point Pleasant. Bei Mothman handelt es sich um ein modernes Fabelwesen ähnlich dem Bigfoot, das vor allem in West Virginia „gesichtet" worden sein soll. Die Welt von *Fallout 76* ist vollgepackt mit vielerlei dieser lokalen Mythen und Geschichten, was sehr stark zum Erkunden einlädt. Entsprechend viele real existierende Orte lassen sich auf der gewaltigen Karte finden. Sei es die Hauptstadt Charleston mit ihrem beeindruckenden Capitol, Morgantown mit der Vault-Tec-Universität oder das weltberühmte Greenbrier-Hotel mit dem ehemaligen Atombunker für den US-Kongress (siehe Kasten oben).

Unterwegs treffen wir auch auf ein Camp von hochstufigen Charakteren, die von den Entwicklern der Bethesda Game Studios gespielt werden. Neben recht ordentlichen Verteidigungsanlagen wurde in dem Lager auch eine kleine Bühne aufgebaut. Es wird nämlich auch für Freizeitbeschäftigung für gestresste Vault-Dweller gesorgt. Auf der Bühne waren verschiedene Instrumente wie Piano, Banjo, Gitarre und Tuba aufgebaut. Sogleich machten wir uns als Gruppe daran, uns mit einer Jam-Session die Zeit zu vertreiben.

Home, sweet Home?

Nach einer Weile erreicht unsere Gruppe schließlich einen alten Rummelplatz inklusive einer kleinen Rennbahn. Diese gilt als einnehmbarer Workshop. Zusätzlich zu dem frei platzierbaren Camp, das jeder Spieler aufstellen kann, gibt es solche stationären Baugebiete. Zunächst befreien wir die Umgebung von einer Ansammlung von Ghulen, bevor wir die Werkbank für unsere Gruppe in Anspruch nehmen. Nun können wir den Bereich der Rennstrecke als Bauplatz für eine Basis verwenden.


Das bekannte V.A.T.S.-Zielsystem läuft in Echtzeit ab und erfordert ein wenig Übung.

Die Hausband von Vault 76 im Einsatz. Die Instrumente lassen sich in Spielerlagern herstellen und aufbauen.

Sobald Level 5 erreicht ist, können sich Spieler auch in PvP-Kämpfe begeben.

Wie aus der Reihe gewohnt, verbringt man viel Zeit damit, die Gegend gründlich abzusuchen und nützliche Gegenstände einzusammeln.

Die bekannten Minispiele für Hacken und Schloßknacken sind wieder mit dabei.

Das funktioniert ähnlich wie in *Fallout 4*. Mit dem Workshop wählen wir aus den verschiedensten baubaren Objekten aus und platzieren sie in der Spielwelt. Nach unserer Einschätzung geht das noch ein wenig einfacher von der Hand als im Vorgänger. Wie gut das System funktioniert, muss sich aber erst bei größeren Bauprojekten herausstellen. Zu Beginn stehen allerdings nur ein paar grundlegende Bauoptionen zur Auswahl. Für viele fortgeschrittene Objekte müssen zunächst die Baupläne gefunden werden.

Kurze Zeit später werden wir an unserer Rennstrecke in ein sogenanntes Event verstrickt. Dabei handelt es sich um öffentliche Quests, die zufällig auf der Karte erscheinen und an denen jeder in der Gegend teilnehmen kann. In unserem Fall mussten wir das Gebiet gegen eine Horde wilder Hunde verteidigen. Hier kommt das Gruppenspiel besonders zum Tragen. Die vier Wellen von Gegnern waren mit unseren Kameraden kein wirkliches Problem. Vor allem die Level-12-Alpha-Tiere wären für unseren Stufe-4-Charakter im Alleingang sicher eine Herausforderung gewesen.

Ödland-Mörder

Damit haben wir dann inzwischen Stufe 5 erreicht, was in *Fallout 76* ein wichtiger Meilenstein ist. Ab diesem Zeitpunkt können Spieler nämlich auch gegeneinander kämpfen. Das sogenannte PvP funktioniert in diesem Spiel mit einem System des gegenseitigen Einverständnisses. Wer einen anderen Spieler angreift, fügt diesem zunächst nur wenig Schaden zu. Erst wenn der Gegner den Angriff erwidert, befinden sich beide Spieler im PvP und machen normalen Schaden aneinander. Wer keine Lust auf PvP hat, braucht sich also gar nicht darauf einlassen.

Wenn ihr nicht zufällig einen Spieler anschießen und möglicherweise einen PvP-Kampf starten wollt, könnt ihr die sogenannte Pazifisten-Einstellung aktivieren. Damit werden jegliche Treffer an anderen Spielern ignoriert. Für die ganz bösen Buben gibt es in *Fallout 76* außerdem das Mörder-System. Wer einen Spieler tötet, ohne dass dieser die Angriffe erwidert und damit einen PvP-Kampf ausgelöst hat, wird öffentlich als Mörder gekennzeichnet. Dieser Spieler sieht ab sofort keine anderen Spieler mehr auf der Karte und wird im Gegenzug bei den anderen als großer roter Punkt dargestellt. Außerdem wird ein Kopfgeld auf den Mörder ausgesetzt, das dieser auch noch aus der eigenen Tasche zu bezahlen hat. Ob diese Systeme ausreichen, um belästigendes Spielverhalten zu unterbinden, wird sich aber erst unter Live-Bedingungen zeigen.

Wo sind alle hin?

Für uns war es nun Zeit, auf eigene Faust loszuziehen, denn wir wollten unbedingt noch ein wenig von der Hauptquest erleben. Ein Hinweis, den wir ganz am Anfang im Camp des Aufsehers eingesammelt haben, dirigiert uns in das kleine Städtchen Flatwoods. Aber auch hier keine Spur von unserer Anführerin. Wir finden lediglich ein Audio-Log, in dem sie vom Angriff



Das Baumenü für den Aufbau eigener Gebäude und Basen ist etwas komfortabler als noch im Vorgänger.

Bei einem Zufallsevent müssen wir uns mit unserer Gruppe gegen eine Horde von Mongrels verteidigen.

Das Spiel hat eine Geschichte und Hauptquest-Reihe, die vor allem über Audiologs und Terminals erzählt wird.

einer menschenähnlichen Kreatur mit grünen Wunden berichtet. Außerdem erfahren wir von einer Gruppe, die sich „Responders“ nennt und hier gelebt haben muss. Mithilfe eines automatisierten Freiwilligenprogramms der verschwundenen Fraktion lernen wir Grundlagen des Überlebens wie die Aufbereitung von Wasser und die Zubereitung von Nahrungsmitteln. Schließlich finden wir einen neuen Hinweis auf einen Ort, an dem wir unsere Suche fortsetzen sollen.

Bis hierhin funktioniert die Erzählung allein durch Notizen und Audiologs erstaunlich gut. Die Frage bleibt jedoch, ob das Spiel bis zum Ende der angeblich rund 40-stündigen Hauptquest auf diese Weise packen kann. Wir befürchten, dass die bisher inszenierte Jagd nach dem Aufseher und anderen verschwundenen Bewohnern der Spielwelt irgendwann eintönig wird, wohl wissend, dass es im Spiel keine NPCs gibt und wir daher wohl nie finden werden, was wir suchen – höchstens ein paar Leichen.

Zeit, der Story weiter zu folgen, blieb uns dann aber leider nicht. Das Ende der dreistündigen Anspielsession rückte näher, was die Entwickler mit dem Start einer Nuklearrakete ankündigten. Sobald dies geschieht, wird auf der Karte mit einem großen roten Kreis der Zerstörungsradius der Superwaffe markiert. Alle Spieler haben dann noch drei Minuten Zeit, die Gefahrenzone zu verlassen. Wir versammeln uns mit unserer Gruppe am Eingang zu Vault 76, wo vor drei Stunden unser gemeinsames Abenteuer begonnen hat, und beobachten die gewaltige Explosion aus sicherer Entfernung.

Vertraut und doch anders

Bis zum Beta-Start und bis zum Release haben die Entwickler von Bethesda auf jeden Fall noch einiges zu tun. Die von uns gespielte Version war zwar bereits in einem sehr fortgeschrittenen Zustand, aber nicht frei von Problemen. Während die Grafik gegenüber *Fallout 4* noch einmal zugelegt hat und mit den herbstlichen Farben eine tolle Stimmung erzeugt, war die Performance noch nicht überzeugend. Allerdings muss man dazu sagen, dass wir auf der Xbox One X in 4K-Auflösung gespielt haben. In diesem Modus hatte die Konsole hin und wieder Probleme, die 30 FPS zu halten. Andere Probleme sind uns vor allem beim Gegnerspawn und einigen Gruppenfunktionen aufgefallen.

Was unter dem Strich bleibt, sind interessante erste Eindrücke eines *Fallout*, das sich sehr stark nach gewohntem Gameplay anfühlt. Durch die Präsenz von anderen Spielern in unserer Gruppe, auf der Karte und im Voice-Chat ist es aber zugleich auch eine neue Erfahrung. Wirklich alle Fragen sind für uns auch nach diesen drei Stunden noch nicht beantwortet. Wie wird sich das Spiel anfühlen, wenn man komplett allein unterwegs ist? Wie fällt das Balancing in höherstufigen Gebieten aus, wenn man mit Gruppen unterwegs ist? Die bevorstehende Beta gibt uns hoffentlich ausreichend Zeit, auf diese und andere Fragen ein paar Antworten zu finden. ❑



Unsere Anspielsession endete mit einer dicken Atomexplosion unmittelbar vor dem Eingang von Vault 76.

MATTHIAS MEINT



„Ich freue mich richtig, West Virginia bald weiter zu erkunden.“

Wer mich kennt, weiß, dass ich für das Zusammenspiel mit anderen Leuten wenig übrig habe. Und doch habe ich mich darauf gefreut, *Fallout 76* selbst auszuprobieren. Ich kann nicht leugnen, dass ich während der drei Stunden mein Spaß hatte – trotz anderer Spieler an meiner Seite. Dazu hat vor allem beigetragen, dass sich sofort das vertraute *Fallout*-Gefühl eingestellt hat. Das neue Ödland von West Virginia mit neuen spannenden Orten und Mysterien zu erkunden, hat den Abenteuerdrang in mir geweckt. Ich kann es jedenfalls nicht erwarten, dies schon bald auf eigene Faust fortzusetzen. Ein wenig Skepsis bleibt aber, vor allem, was die Erzählung der Story ohne NPCs angeht. Sollte den Entwicklern dieses Kunststück wirklich gelingen, habe ich vermutlich auch als Einzelgänger für viele Stunden meinen Spaß.

Im Interview mit **Pete Hines**

VITA

Pete Hines ist neben Todd Howard das Gesicht von Bethesda. Schon früh in seinem Leben beschäftigte er sich mit öffentlichen Auftritten. Als Student arbeitete er unter anderem als Radio-DJ, als Kommentator für Frauen-Basketballspiele und als Stadionsprecher beim Fußball. Nach seinem Abschluss begann er neben einigen Schreibjobs für medizinische Institute auch für das amerikanische Spieleportal The Adrenalin Vault zu schreiben. Dabei baute er erste Kontakte in die Industrie auf, unter anderem zu Todd Howard. 1999 wurde Hines schließlich von der Marketing-Abteilung von Bethesda verpflichtet. Inzwischen ist er Vize-Präsident des Publishers und für alle Marketing-Aktivitäten weltweit verantwortlich.



Vor der Kulisse der Hügel von West Virginia sprach Matthias ausführlich mit Bethesdas Pete Hines.

PC Games: Todd Howard hat einmal eine seiner Regeln des Game Designs mit den folgenden Worten beschrieben: Man definiere ein Spiel basierend auf den Erfahrungen, die man dem Spieler vermitteln möchte. Welche Erfahrungen soll *Fallout 76* dem Spieler bieten?
Pete Hines: „Die Möglichkeit, endlich eine große, offene Rollenspiel-Welt, wie wir sie bereits aus dem *Fallout*-Universum kennen, zu erleben. Mit dem Unterschied, dies gemeinsam mit seinen Freunden oder anderen Spielern statt allein zu tun. Wir haben es bisher immer möglich gemacht, dass sich die gesamte Welt um den Spieler dreht, was jedoch dazu geführt hat, dass alle geteilten Erlebnisse außerhalb des Spiels stattfinden mussten. Die Erfahrung, die wir dem Spieler hier bieten wollen, liegt also darin, all diese Dinge fortan gemeinsam im Spiel zu erleben. Das ist etwas, das wir noch nie zuvor ausprobiert oder gemacht haben. Mit *Fallout 76* wollten wir das unbedingt erreichen."

PC Games: Seit *Oblivion* wechselt sich Bethesda Game Studios bei der Produktion von *Elder Scrolls*- und *Fallout*-Titeln ab. Mit *Fallout 76*, das relativ zeitnah nach *Fallout 4* erscheint, unterbrecht ihr jetzt diesen Kreislauf. Was führte zu dieser Entscheidung?
Pete Hines: „Bereits bei der Arbeit an *Fallout 4* haben wir uns wieder einmal die Frage gestellt, ob wir einen Koop-Modus oder eine Art Online-Muliplayer integrieren sollen. In Anbetracht dessen, was die Entwickler mit *Fallout 4* vorhatten, lautete die Antwort Nein. Trotz allem hatten sie viele Ideen, die eines eigenen Spiels würdig waren und perfekt zum *Fallout*-Franchise passten, nicht aber zu *Elder Scrolls*. Die Idee, aus einem Bunker herauszukommen und als Erste die Welt wieder aufzubauen – all das ergibt im *Fallout*-Universum einfach viel mehr Sinn. Wenn man versucht, genau dasselbe Spiel im Stile der *Elder Scrolls*-Games zu entwickeln, hat man es verdammt schwer, das Ganze sinnvoll zu verwirklichen. Zum Beispiel wäre es schwer nachzuvollziehen, warum es keine Menschen in dieser Fantasiewelt gibt, während dies bei einem postapokalyptischen Spiel nicht verwundert. Die Entwickler wollten zudem nukleare Waffen in das Spiel integrieren, das ergibt bei *Elder Scrolls* natürlich überhaupt keinen Sinn. All diese Ideen schienen einfach perfekt für ein neues *Fallout*-Spiel. Und auch wenn *Fallout 4* noch nicht so weit zurücklag, ergibt es Sinn, voranzugehen und das auszuprobieren, was sie wirklich wollten. Bevor die Entwicklung von *Starfield* begann – einer neuen Singleplayer-SciFi-Marke – wollten sie diesen Online-Aspekt wirklich austesten und schauen, wie er sein würde."

PC Games: Wir nehmen an, euch war von Anfang an bewusst, dass die Entwicklung eines Online-Spiels zu Bedenken in der Community führen würde, weil diese eher den Singeplayer gewohnt sind.
Pete Hines: „Absolut. Bedenken, Wut, Unglauben."

PC Games: Warum habt ihr euch dennoch auf dieses Risiko eingelassen?
Pete Hines: „Man erschafft nichts Großartiges, wenn man ständig dasselbe macht. Wenn man niemals Chancen ergreift, sich etwas traut oder die Norm bricht, fällt man in einen Trott und bringt immer wieder dasselbe Spiel heraus. Man entwickelt sich niemals kreativ weiter und zwingt sich nicht dazu, auch mal neue Dinge anzupacken, die schwer oder mühselig sind. So nebenbei habe ich diese Art der Reaktion bereits tausendmal bei diversen Angelegenheiten rund um *Fallout* und *Elder Scrolls* gehört. „Ihr macht dies nicht mehr, ihr macht das nicht mehr, ich bin durch mit der *Elder Scrolls*-Reihe, weil es gibt keine Speere oder man kann nicht mehr klettern …" Seit ich Todd kenne, betont er unsere Philosophie, nicht an alten Entscheidungen festzuhalten, sondern stets dazu bereit zu sein, alles wegzuwerfen, was man in den alten Spielen getan hat, und einen Neuanfang zu wagen. Das ist der einzige Weg, wie wir uns selbst dazu herausfordern können, neue Dinge auszuprobieren und anders zu sein. *Fallout 76* ist ein Beispiel dafür. Wenn wir immer auf Nummer sicher gehen und nur das machen würden, was den Leuten gefällt, würde es bei Bethesda Game Studios nur Singleplayer-Rollenspiele geben. Aber das will man nicht unbedingt immer machen. Vielleicht ist es das letzte Spiel dieser Art, vielleicht sagen sie später: ‚Das war schrecklich' oder ‚Das war gut, aber ich will es nie wieder machen.' Das weiß man jedoch nicht, bis man es versucht hat. Man muss den Willen haben, Möglichkeiten wahrzunehmen."

PC Games: Habt ihr je darüber nachgedacht, *Fallout 76* ähnlich wie *GTA5* zu gestalten, also einen vollwertigen Singleplayer-Modus mit einem sehr erfolgreichen Multiplayer zu verbinden?
Pete Hines: „Nein. In diesem Fall wollte man ein eigenständiges Erlebnis schaffen. *Fallout 76* ist viermal größer als *Fallout 4* – um all diese Dinge zu verwirklichen, schien es sinnvoll, ein selbstständiges Produkt zu entwickeln, anstatt einfach nur ein Begleitprodukt für einen reinen Singleplayer zu veröffentlichen."

PC Games: Ihr habt euch dazu entschieden, keinerlei NPCs in das Spiel zu implementieren. Was ist der Grund dahinter und wie erklärt ihr das? Immerhin muss es auch außerhalb der Vaults Überlebende geben.
Pete Hines: „Wenn ein Spieler einem anderen begegnet und sich bewusst darüber ist, dass es sich dabei um eine echte Person handelt und er sich nicht sicher sein kann, wie die Interaktion ablaufen wird, soll das bei ihm Fragen aufwerfen. Wenn überall NPCs umherlaufen, entsteht ein Mischmasch aus Dingen, die wir als Entwickler vorab als sicher oder unsicher definiert haben. Zum Beispiel kann man Räuber implementieren, die den Spieler angreifen, oder freundliche NPCs, die ihm Quests anbieten. Wenn man eine andere Person sieht, ist man dann nicht wirklich geschockt, weil man es gewohnt ist, viele Leute zu sehen. Nach und nach vermischen sich dann die Interaktionen mit den von uns vorab definierten NPCs und denen der realen Personen. Entfernt man also alle NPCs, so fühlt sich die Gefahr, die von unbekannten Charakteren ausgeht, viel

> „Man erschafft nichts Großartiges, wenn man ständig dasselbe macht."

realer an. Dass man eine Person sieht, kommt nur noch selten vor – viel seltener, als wenn man durch eine Stadt voller NPCs läuft. Die Interaktion mit fremden Spielern wird dadurch umso wichtiger, weil man weiß, dass sein Gegenüber eine reale Person ist und man seine Motivation nicht kennt. [...]“

PC Games: Viele Leute fragen sich, wie ihr nur mithilfe von Notizen und Audio-Aufnahmen in so einer Welt überhaupt eine tiefgründige Geschichte transportieren wollt. Wir haben jetzt die ersten drei Stunden des Spiels hinter uns und suchen den Aufseher. Womöglich werden wir diesen aber nie finden, da es ja keine NPCs gibt. Wie erzählt ihr die Geschichte des Spiels, damit der Spieler interessiert bleibt?
Pete Hines: „Es ist eine Herausforderung, keine Frage. Es gibt Dinge, die nur möglich sind, wenn es NPCs gibt, die Geschichten erzählen, mit uns sprechen, uns Chancen anbieten oder anderweitig mit uns interagieren. Ein Spiel ist ein ständiger Austausch. Dieses Mal wollten wir die Geschichte und das Storytelling jedoch deutlich immersiver gestalten. Spieler sollen selbst die Geschichten und Gegenstände derer entdecken, die gerade erst verschwunden sind oder das Gebiet verlassen haben. Sie sollen herausfinden, wohin sie gegangen sind, was ihnen passiert ist, was ihre Geschichte ist. Wenn wir diese Charaktere erstellen und dem Spieler dadurch ermöglichen, ihn all das einfach zu fragen, verliert er das Gefühl für die verlassene Welt oder für diesen gefährlichen Moment, wenn er einem anderen Spieler begegnet. [...] Es soll nicht wie ein *Fallout 4* nur mit anderen Charakteren sein, sondern ein komplett anderes Spiel. Hätten wir ein *Fallout 4* mit anderen Charakteren entwickeln wollen, hätten wir es einfach *Fallout 5* genannt. Aber *Fallout 76* ist ganz anders. Es ist sogar ganz sicher etwas anderes. Wir werden sehen, wie es läuft, wie die Reaktionen darauf sind, was die Leute davon denken, was ihnen gefällt, wovon wir mehr und wovon wir weniger machen sollten. Wir werden es dort wachsen und gedeihen lassen, wo es nötig ist.“

PC Games: Was ist die Rolle des Spielercharakters in der Geschichte? Hat er eine allgemeine oder individuelle Hintergrundgeschichte?
Pete Hines: „Hier haben wir uns an den *Elder Scrolls*-Spielen orientiert, bei denen die Hintergrundgeschichte des Charakters nicht sonderlich ausgeprägt ist. Es gibt keine Vaterfigur, mit der man aufwächst und zu der man sich entwickelt, die irgendwann entflieht, der man nachjagt ... es liegt eher am Spieler selbst, herauszufinden, wer er in dieser Welt sein möchte und mit welchen Aktionen er dies erreicht. Wir möchten nicht im Voraus den gesamten Hintergrund des Spielers definieren – also hier bist du, so bist du aufgewachsen, das ist deinen Eltern passiert oder was auch immer. Es geht vielmehr darum, herauszufinden, wer man in diesem Moment in dieser Welt sein möchte. Versucht man, ein Räuber zu sein, für sich selbst zu bleiben, mit anderen zusammenzuarbeiten, zu bauen, zu erkunden oder zu handeln. Es ist eher: ‚Wer willst du in dieser Welt sein?‘ als ‚Lass mich dir eine Erklärung dafür geben, wie du hier gelandet bist‘.“

PC Games: Wird man als neuer Spieler Probleme mit Spielern haben, die *Fallout 76* schon länger erkunden, weil sie bessere Ausrüstung haben?
Pete Hines: „Nun, das ist eine gute Frage. Heute hatten wir eine Gruppe Spieler, die einen Mitarbeiter der Bethesda Game Studios herausfordern wollten. Er war Level 60 und wurde von ein paar Level-6-Charakteren komplett zerstört. Es gibt eine Schadensminderung, damit Kämpfe nicht total aussichtslos sind. Sie haben ihn mehrere Male getötet, obwohl sie bei Weitem nicht auf seinem Level waren. Dabei hatte er viel mehr Vorteile, bessere Waffen, Ausrüstungen und all das. Trotz aller Widrigkeiten haben die niedrigstufigen Charaktere es geschafft, ihn oft zu töten. *Fallout 76* soll Griefern keine Chance bieten. Wir haben über das Mordsystem gesprochen, wir haben über die Möglichkeit der Schnellreise gesprochen – wenn man von einem anderen Spieler attackiert wird und gerade nichts mit ihm zu tun haben will, kann man ihn komplett ignorieren. Der gegnerische Schaden fällt dann sehr, sehr gering aus, es sei denn, man entscheidet sich, zurückzuschlagen. Man kann sich mit einem pazifistischen Tag kennzeichnen, um zu verhindern, aus Versehen jemanden anzugreifen. Es gibt also durchaus eine Anzahl von Mechanismen, die Spieler davon abhalten sollen, zu griefen. Die Wahrheit ist, dass es diese Mechanismen jetzt gibt. Wir werden jedoch erst im Laufe der Zeit sehen, wie sich diese Mechanismen schlagen, ob wir Spieler bestrafen oder etwas anderes ändern müssen - je nachdem, wie sich diese Spieler verhalten und ob uns etwas auffällt, um das wir uns kümmern müssen. [...] Wir wollen aber auch nicht, dass Spieler durch die Welt laufen und sich denken: ‚Ist ja egal, der kann mir eh nichts.‘ Dieses bisschen Anspannung macht ja auch Spaß. Wir wissen nicht, was der andere tut – hat er gute oder schlechte Absichten, will er nur winken und handeln oder mit mir kämpfen. [...] PvP muss nicht immer bedeuten, sich wie die Hatfields und McCoys (rivalisierende Großfamilien im Wilden Westen, Anm. d. R.) die Schädel einzuschlagen. Man kann sich auch nach einem Kampf wieder verbünden. Es muss kein andauerndes Blutbad sein und sicherlich nichts, an dem du zwingend teilnehmen muss, wenn du das nicht möchtest.“

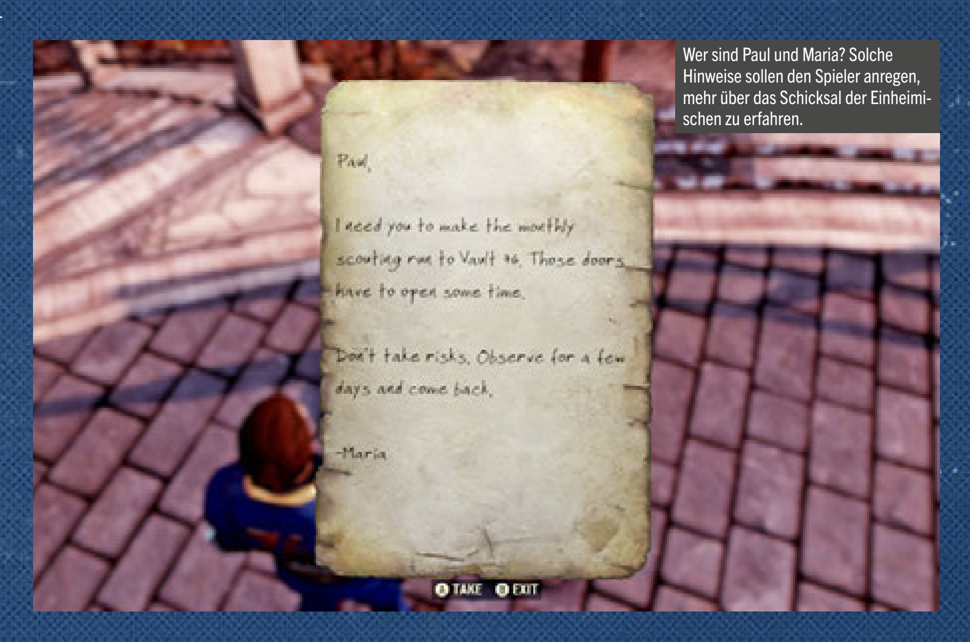
„PvP muss kein andauerndes Blutbad sein.“

PC Games: Wie genau funktioniert das Spiel online, da wir keine Serverlisten haben. Sind wir immer in derselben Instanz mit denselben Leuten oder ...
Pete Hines: „Es ändert sich jedes Mal. Wenn du jedoch mit deinen Freunden spielen möchtest, könnt ihr auf denselben Server gelegt werden, aber ...“
PC Games: Und wenn der Freund bereits auf einem Server ist? Wie komme ich zu ihm?
Pete Hines: „Du kannst ihn auswählen, einen Server-Beitritt anfordern und landest dann bei ihm. Auf dem Server gibt es einen kleinen Puffer. Wenn alle 24 Plätze belegt sind, gibt es trotzdem noch weitere Slots, falls ein Freund beitreten möchte, der auf diesem Server ist. Wenn auch diese Slots belegt sind, dann muss der bereits Spielende sein Spiel verlassen. Ihr zwei schließt euch dann im Menü zu einer Gruppe zusammen und startet dann auf einem neuen Server euer Spiel.“

PC Games: Wird alles, was ich gebaut habe, auf den neuen Server übertragen?
Pete Hines: „Alles bleibt bei dir und kommt mit. Wenn andere Freunde mit euch spielen wollen, können sie ebenfalls beitreten.“

PC Games: Die wahrscheinlich größte Gefahr für Online-Spiele sind die Cheater. Wie wollt ihr die ehrlichen Spieler beschützen?
Pete Hines: „Wir haben eine Anzahl Anti-Cheat-Maßnahmen in petto. Darüber möchten wir aus offensichtlichen Gründen nicht viel sagen. Bethesda Game Studios Austin, die auch eine Menge für die Unterstützung der Client-Server geleistet haben, haben eine Menge Erfahrung damit. Wir haben viele Schlüsselpersonen, die bereits an *SWTOR* gearbeitet haben, wir haben andere Personen, die bei *Ultima Online* involviert waren und all diese Dinge schon vor zwei Jahrzehnten ergründet haben. Wir haben also eine Menge Mitarbeiter mit massig Online-Erfahrung. Ich bin mir sicher, dass es Leute geben wird, die ein cleveres Schlupfloch finden werden, doch dann liegt es an uns, uns schnell darum zu kümmern. Wir werden weiterhin beobachten, wann und wo diese Dinge auftauchen, damit wir sie eliminieren können. Wir wollen wirklich sichergehen, dass diese Leute bestraft werden. Das bedeutet, dass sie entweder davon abgehalten werden, weiterhin zu cheaten, oder bei schlimmeren Vergehen gänzlich gebannt werden, weil sie sich nicht an die Regeln halten.“

PC Games: Vielen Dank für das Gespräch.



Wer sind Paul und Maria? Solche Hinweise sollen den Spieler anregen, mehr über das Schicksal der Einheimischen zu erfahren.

Relativ selten werden wir mit linearen Abschnitten konfrontiert, meist erwarten uns vom Mehrspieler inspirierte Auseinandersetzungen auf offenen Maps.

Battlefield 5

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Electronic Arts
Publisher: EA Dice
Termin: 20. November 2018

Von: Lukas Schmid

Auch für Solo-Soldaten interessant? Wir durften den Singleplayer-Modus von *Battlefield 5* bereits ausgiebig ausprobieren.

Vorweg: In dieser Vorschau geht es NICHT um den Mehrspieler-Part von *Battlefield 5*. Dieser wird natürlich erneut der primäre Modus des Spiels sein. Vor Kurzem lud EA aber dazu ein, ausführlich in mehrere Kapitel der Singleplayer-Kampagne hineinzuspielen, was wir uns natürlich nicht entgehen lassen wollten. Das heißt aber, dass wir hier keine Einschätzung zum Shooter in seiner Gesamtheit abgeben, sondern eben nur zum Solisten-Part. Wer *Battlefield* nur für den Multiplayer spielt, kann diesen Text also getrost überspringen, neue Infos dazu gibt es hier nicht. Stattdessen berichten wir über unsere Eindrücke aus dem eisigen Norwegen im Kapitel „Nordlys“, dem glühend heißen Nordafrika in „Under No Flag“ und den brutalen Schlachten aus der französischen Provence in „Tirailleur“. Jawohl, wie schon in *Battlefield 1* erwartet uns keine durchgehende Handlung, stattdessen eine Art Anthologie, in der wir in kurzen Kampagnen die Kontrolle über verschiedene Figuren übernehmen. Dabei wird thematisch unterschiedlich vorgegangen. Nordlys etwa erzählt mit viel Ernsthaftigkeit die Geschichte einer jungen Frau, die 1943 versucht, eine von den Deutschen gefangen genommene Rebellin zu befreien. Tirailleur stellt dagegen eine andere Art von Konflikt in den Mittelpunkt, indem wir die Kontrolle über einen Kolonisten übernehmen, der auf der Seite der Alliierten einen Krieg kämpft, mit dem er eigentlich nichts zu tun hat, für ein Land, das er zuvor noch nie gesehen hat. Under No Flag schlussendlich geht in eine ganz andere Richtung und versucht sich an schwarzem Humor à la *Inglourious Basterds* inklusive zahlreicher markiger Sprüche. Dem bisherigen Anschein nach bleibt's, zumindest zum Release, abseits des kurzen Prologs auch tatsächlich bei nur diesen drei War-Storys. Erst im Dezember soll eine vierte Kampagne namens „The


Stilistisch sind die verschiedenen Mini-Kampagnen sehr unterschiedlich aufgezogen und schwanken zwischen humorvollen und ernsthaften emotionalen Erzählungen.


Wer will, kann viele Szenen auch still und leise bestreiten und mit Stealth-Kills gegen feindliche Soldaten vorgehen.



Überraschung, deutsche Soldaten werden nicht nur Gegner, sondern in einer der Kampagnen auch spielbar sein. Die Entwickler versprechen eine subtile, die Schrecken des Zweiten Weltkrieges ernst nehmende Herangehensweise an diese kontroverse Thematik.





Anstatt einen Super-Soldaten in den Mittelpunkt zu stellen, übernehmen wir in relativ kurzen Szenarien die Kontrolle über verschiedene Figuren mit Stärken und Schwächen, die relativ kleine, persönliche Konfikte im großen Rahmen des Zweiten Weltkrieges auszufechten haben.

Last Tiger" hinzugefügt werden, in der wir mit Panzern unterwegs sind und – Überraschung! – das erste Mal überhaupt in einem Blockbuster-Weltkriegs-Shooter abseits des Mehrspieler-Teils die Handlung aus der Perspektive einer deutschen Einheit erleben. Ein durchaus heikles Unterfangen, vor allem mit Blick auf die strenge deutsche Gesetzgebung, was den Umgang mit dem Zweiten Weltkrieg angeht. Die Entwickler versprechen aber eine subtile Herangehensweise, welche die deutschen Soldaten die Motive ihrer Mission hinterfragen lässt und nicht zur gedankenlosen Ballerbude verkommt. Na, mal gucken, wie gut die Macher das hinbekommen. Generell sollen auf jeden Fall die eher unbekannten, aber ebenso intensiven Gefechte des Zweiten Weltkrieges in den Mittelpunkt gerückt werden, anstatt uns zum zigsten Male den D-Day nacherleben zu lassen.

Fehlende Zwischentöne

Zumindest im von uns spielbaren Material gelingt die Herangehensweise recht kompetent, wenngleich man sich kein Anti-Kriegs-Drama à la *Apocalypse Now* oder (auf Spiele-Seite) *Spec-Ops: The Line* erwarten darf. Das hier ist Blockbuster-Unterhaltung und alle Emotionen werden blockbusterhaft präsentiert. Allzu feine Noten bleiben aus, stattdessen gibt's klare Emotionen, die auch der Dümmste verstehen kann. Übertriebenen Patriotismus oder allzu James-Bond-hafte Momente spart man sich aber dankenswerterweise und eine Szene, in der ein deutscher General nicht in üblicher Manier nur „Sauerkraut" schreiend das personifizierte Böse darstellt, sondern die Gewalt des Krieges hinterfragt, zeigt zumindest, dass man sich eine Spur mehr Gedanken gemacht hat in der Durchschnittsweltkriegsballerbude. Blöd ist nur, dass man davor und danach reihenweise Soldaten abgemurkst hat, die einem im Gegenzug ebenfalls keine Chance zur friedlichen Konfliktbeilegung bieten, bevor sie das Feuer eröffnen. Da hören die Story-Zwischentöne dann auf – vor allem geht es eben doch noch darum, fröhlich um sich zu ballern, oder wahlweise per Stealth Feinden von hinten das Lebenslicht auszublasen.

Kriegsspielplatz

Immerhin sprachlich recht authentisch geht's beim Spielen zu, denn anstatt einheitlicher Zwangsvertonung gibt's je nach Region und Sprachzugehörigkeit der Figuren genuine Muttersprachler, welche die Parts übernehmen, inklusive englischer beziehungsweise deutscher Untertitel. Schön! Aber egal, in welcher Sprache, das Gameplay bleibt sich und der Serie treu: Einerseits erwarten uns relativ lineare und geskriptete Sequenzen, auch mal die berühmt-berüchtigten „Gehe langsam und höre der Story-Exposition zu"-Momente. Andererseits – und das ist der deutlich größere Part – werden wir auf semioffene Maps gesetzt und müssen dort dann verschiedene Aufgaben erledigen, etwa Geschütze zerstören oder gegen Feindeswellen bestehen. Zwar versprechen die Entwickler mehr Freiheit in der Kampagne als jemals zuvor, allerdings fühlten sich diese Momente beim Anspielen auch nicht viel anders an als die ähnlich offen angelegten Momente in den Vorgängern. Immerhin, Stealth ist relativ häufig eine Option und spielt sich, wenngleich simpel, recht gut. Prinzipiell finden wir den bewusst so angelegten Ansatz der Entwickler, das Gefühl von Mehrspieler-Schlachten auf den Singleplayer übertragen zu wollen, aber (nach wie vor) nicht allzu gut, denn Gebiete und Gefechte fühlen sich zu oft austauschbar an. Was uns gefällt, ist hingegen, dass unsere Helden keine Allround-Supersoldaten sind. Jeder von ihnen verfügt über eine gewisse Talentpalette, aber niemand ist dazu befähigt, vom Schlachtfeld direkt in den Panzer und anschließend in ein Flugzeug zu wechseln.

Altbekannt, aber gut

Alles in allem verspricht der Singleplayer-Part von *Battlefield 5* vor allem eines: Mehr von dem, was man kennt, vor allem wenn man *Battlefield 1 g*espielt hat. Die von den Entwicklern hochgepriesene größere Freiheit als im Vorgänger konnten wir zumindest während unserer Anspiel-Session nicht wirklich ausmachen. Das macht aber nichts, denn auch wenn hier nichts Neues auf uns zukommt, so ist das alles doch kompetent umgesetzt. Schade nur, dass trotz des Versprechens, menschliche Geschichten zu erzählen, subtile Zwischentöne in den einzelnen Kampagnen doch eher selten zu sein scheinen. Zudem ist der Umfang des Pakets dem bisherigen Anschein nach zum Release arg beschränkt – drei Kampagnen plus eine zusätzliche im Dezember, das ist noch immer eine weniger als im Vorgänger. Dafür sollen diese bezüglich der Länge deutlich einheitlicher sein als zuvor – in *Battlefield 1* schwankte die Spielzeit der einzelnen Geschichten stark. Es wird spannend sein zu sehen, wie die Entwickler mit der Kampagne aus Sicht der Deutschen umgehen. Aber auch diese War-Story wird wohl nichts daran ändern, dass *Battlefield* auch in der 2018er-Auflage primär für Mehrspieler-Freunde gemacht ist. ❑



In den semioffenen Gefechten steht es uns frei, ob wir Helferlein wie stationäre Geschütze nutzen oder nicht.

LUKAS MEINT



„Technisch beeindruckend und voller interessanter Szenarien, spielerisch rudimentär"

Das Genre neu definieren wird *Battlefield 5* mit seiner Singleplayer-Kampagne wohl nicht. Man hat mehr Freiheiten als bisher, die Aufteilung zwischen den verschiedenen War Stories ist ausgewogener und tonal soll eine Mischung aus emotionalen und sogar humorvollen Momenten geboten werden – das behaupten die Entwickler, das mag alles sein. Spielerisch läuft das alles aber eben trotzdem auf eher uninspirierte Open-Map-Schießereien mit (zu sehr) vom Mehrspieler beeinflussten Zielsetzungen sowie lineare, gut inszenierte Abschnitte hinaus. Immerhin, die Stealth-Optionen finde ich, wenngleich rudimentär, gut umgesetzt und auch, dass man zumindest teilweise die Vorgehensweise wählen kann, gefällt mir. Emotional haben mich die War Stories bisher aber noch nicht gepackt. Summa summarum: Es ist eine *Battlefield*-Kampagne, nicht mehr, aber auch nicht weniger.

Fury absolviert in *Darksiders 3* eindrucksvolle Kämpfe gegen verschiedene Gegnertypen.

Darksiders 3

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Gunfire Games
Publisher: THQ Nordic
Termin: 27. November 2018

Von: Paula Sprödefeld

Lange mussten wir warten, jetzt kommt es: *Darksiders 3*. Aber wie wird das Action-Adventure? Wir haben die Antwort.

Lange haben Fans der ersten beiden Teile auf *Darksiders 3* gewartet, nachdem die Rechte für die Marke nach THQs Insolvenz an den schwedischen Publisher Nordic Games übergingen. Das Studio benannte sich in THQ Nordic um und begann die Arbeit an *Darksiders 3*. Am 27. November 2018 soll das Action-Adventure nun für PC, PS4 und Xbox One erscheinen und damit die dritte Reiterin Fury vorstellen. Vorab konnten wir schon einmal mit Furys Peitsche hantieren und berichten euch in unserer Vorschau, wie sich *Darksiders 3* bis jetzt macht.

Zurück auf die Erde

Was vielen Spielern bei *Darksiders 2* nicht gefiel, war die viel zu große Fantasy-Open-World. Das ändert sich jetzt im dritten Teil, denn die Entwickler von Gunfire Games gehen zurück zu den Wurzeln. Wie die Hauptfigur Krieg im ersten Teil wird Fury sich in einer Version der echten Erde bewegen. Die Welt hat gelitten, nur noch Dämonen und Monster kriechen herum. Ruinen zeigen, was einst U-Bahn-Stationen, Hochhäuser und große Städte waren.

Die Aufgabe

Furys Geschichte spielt parallel zu den Begebenheiten von Teil 2 und während Kriegs 100-jähriger Gefangenschaft. Als Schwester von Krieg und Tod soll sie die sieben Todsünden finden, zerstören und so das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse wiederherstellen. Auf ihrem Weg trifft sie den Herrn der Abgründe. Er hilft Engeln und Dämonen, dem ewigen Kreis des Lebens zu entkommen, und bietet auch Fury seine Hilfe an. Dabei bleiben seine eigenen Ziele aber im Verborgenen. Er versucht, Fury klarzumachen, dass sie vom Feurigen Rat manipuliert wird. Aber störrisch wie sie ist, will sie das nicht wahrhaben. Also gibt er ihr die Kraft des Feuers und schickt sie auf ihren Weg.



Im Kampf benutzt ihr vor allem Furys Peitsche, aber auch andere Waffen, die ihr durch sogenannte Abgründe kriegt.



Merkmalspunkte verteilt ihr auf Gesundheit, Stärke oder Magie, um euren Level zu erhöhen.

Verschiedene Fähigkeiten

Diese Kraft ist einer der vier sogenannten Abgründe. Das Menü hat vier Slots, wovon zwei bereits in Benutzung sind. Einer macht die Reiterin zu Flame Fury. Was das konkret bedeutet? Nun, in der Flame Fury-Form kann die Protagonistin eine Waffe neben der standardmäßigen Peitsche verwenden, die Ketten der Verachtung. Diese erinnern an die Kettenklingen aus *God of War*, erzeugen zusätzlichen Feuerschaden und lassen Fury schnelle Angriffe vollführen. Außerdem wird durch die Flammenfähigkeit ein weiter Sprung freigeschaltet.

Neben diesem Abgrund gibt es noch einen weiteren, den wir erstmals sehen und spielen durften: die Kraftfähigkeit. Wird diese aktiviert, zeigen sich Furys Haare in schillerndem Violett – bei der Flamme sind sie Orangerot – und sie kann als Zweitwaffe einen schweren Hammer schwingen. Dieser ist zwar wesentlich langsamer als Peitsche und Ketten, hat aber den Vorteil, dass er verbarrikadierte Durchgänge, die violett leuchten, durchbricht. Zwischen den Abgründen und der normalen Form könnt ihr ohne Probleme durchwechseln.

Erkundungstour

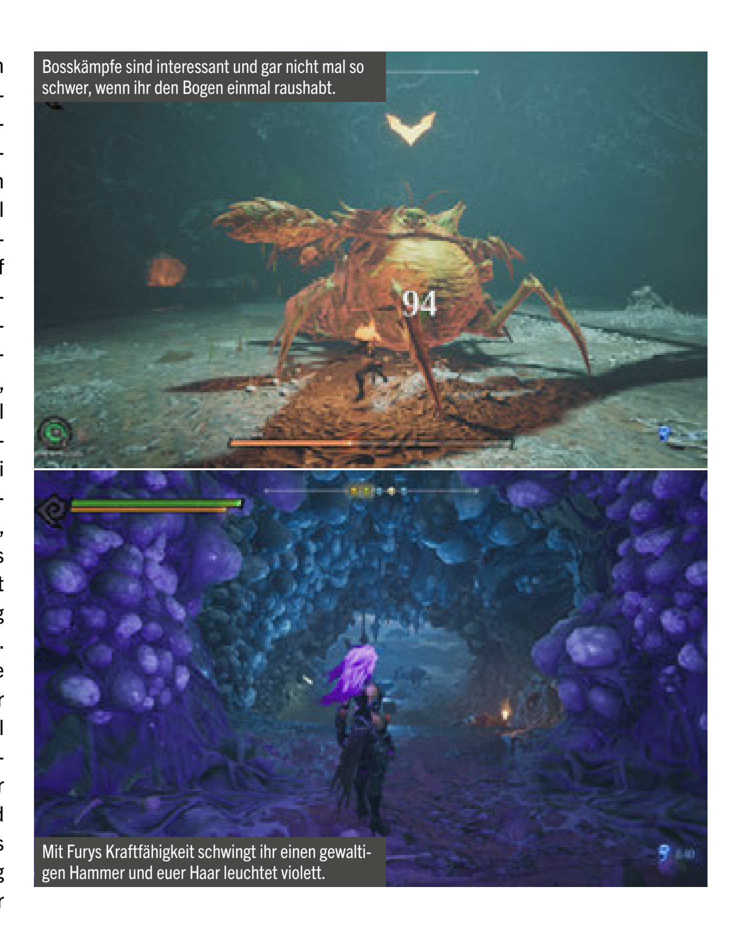
Denn brauchen werdet ihr sie! *Darksiders 3* hat zwar keine riesige Open World, dennoch sollen zu Spielstart etwa 70 Prozent der Welt frei begehbar sein. So könnt ihr selbst entscheiden, welche Richtung ihr einschlagt und in welcher Reihenfolge ihr die sieben Todsünden zur Strecke bringt. Auf dem Weg werdet ihr natürlich auch wieder den typischen *Darksiders*-Rätseln begegnen, für deren Lösung ihr oft eure Peitsche oder herumliegende Bomben braucht.

Immer schwerer

Kommen wir zum eigentlichen Gameplay, denn das hat sich im Vergleich zu den beiden Vorgängern sehr geändert. Ihr trefft in *Darksiders 3* auf weniger Gegner als je zuvor, doch die Kämpfe sind wesentlich härter. Offensichtlich hat sich das Spiel – wie viele andere Titel momentan – an *Dark Souls* orientiert. Das bloße Eindreschen auf Gegner ist nicht mehr wirklich effektiv. Stattdessen müsst ihr eure Attacken und Ausweichmanöver kombinieren, was oft nicht so leicht ist, denn das Ausweichen ist manchmal nicht weit genug, um aus der Reichweite der Gegner zu gelangen. Bei einem Treffer wird Fury zurückgeworfen und braucht viel zu lange, um wieder in Gang zu kommen. Das ist zwar unglücklich, wäre aber nicht so tragisch, wenn das Balancing von *Darksiders 3* in Ordnung wäre. Es gibt vier Schwierigkeitsgrade von Einfach bis Apokalyptisch. Wir spielten standardmäßig auf Normal und einige Gegner waren so fast unmöglich, vor allem wenn wir in der Welt mit recht engen Gängen und Passagen öfter Mal an irgendetwas hängen blieben, die Kamera völlig ausgerastet ist und uns ein Gegner zu Hackfleisch verarbeitete.

Keine Speicherpunkte in Sicht

Und da kommt auch gleich das nächste Problem auf euch zu: Wo die beiden Vorgänger ständig an jeder Ecke gespeichert haben, fehlt das in *Darksiders 3* fast komplett. Das Spiel speichert zwar automatisch, aber lediglich beim Händler Vulgrim. Lasst euch gesagt sein, diese Punkte liegen nicht sehr nah beieinander. Auch gibt es keine Map, die euch anzeigt, wo ein neuer Speicherpunkt sein könnte. Das haben die Entwickler wohl auch aus *Dark Souls* übernommen, wo nur an einem Leuchtfeuer gespeichert werden kann. Der Unterschied ist jedoch, dass ihr in From Softwares Spiel an einem solchen Feuer auch geheilt werdet, was Vulgrim in *Darksiders 3* nicht für euch tut. Zwar



Bosskämpfe sind interessant und gar nicht mal so schwer, wenn ihr den Bogen einmal raushabt.

Mit Furys Kraftfähigkeit schwingt ihr einen gewaltigen Hammer und euer Haar leuchtet violett.

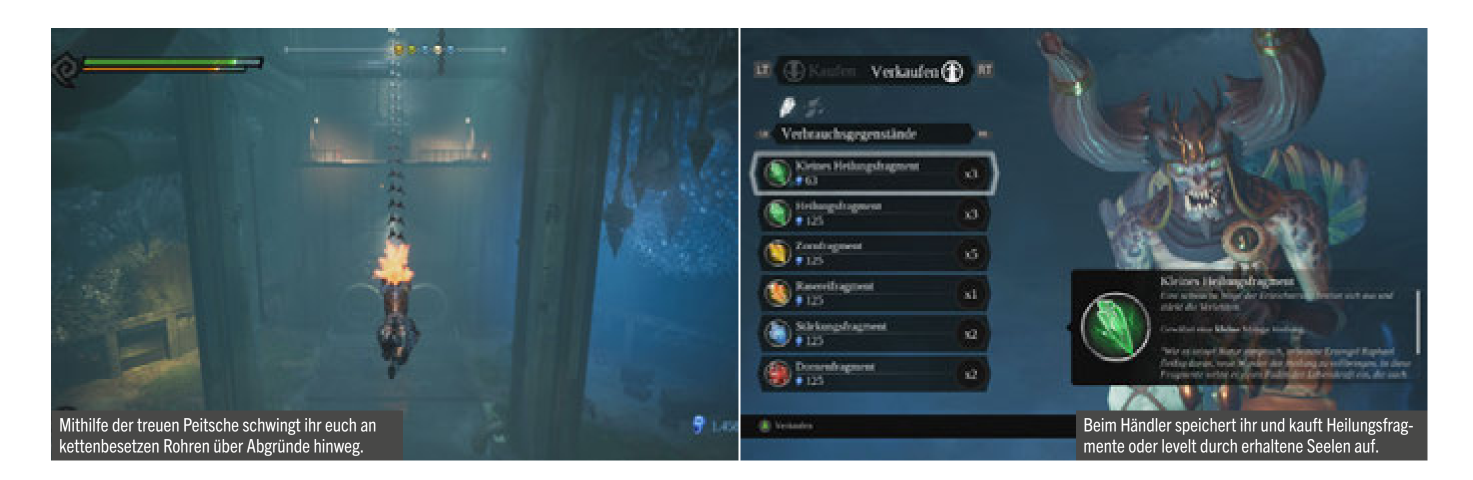
füllt sich die sogenannte Erholung der Nephilim wieder auf, mit der ihr euch unterwegs heilt, doch Heilungsfragmente müsst ihr immer wieder neu kaufen und diese haben auf dem Weg im Gegensatz zur Erholung eine Cooldown-Phase.

Haben und wollen

Bezahlt wird wie im ersten *Darksiders* mit Seelen, die ihr von erledigten Gegnern bekommt. Ihr findet jedoch auch Items, die ihr in Seelen tauscht. Die Seelen sind auch wichtig für das Aufleveln. Ihr verfüttert sie an Vulgrim und erhaltet einen Merkmalspunkt. Dieser kann dann in Gesundheit, Stärke oder Magie investiert werden. Im Fury-Menü werden euch außerdem die Abgründe sowie Relikte angezeigt. Zwei Relikte wurden uns bereits gezeigt: der Talisman der Sünde, der in der Nähe der Todsünden leuchtet, und der Portalstein, der Menschen direkt wegtransportiert und somit in Sicherheit bringt.

Im eigentlichen Inventar seht ihr dann eure Waffen (bis jetzt drei Stück), Verbrauchsgegenstände wie Heilungsfragmente, Crafting-Bestandteile, die ihr bei Ulthan, der aus Teil 1 bekannt ist, einschmieden lasst, Kristalle, die ihr in Seelen eintauscht, sowie eine Kategorie genannt Spezielles, die bei uns noch leer war.

Das Bewegungsrepertoire zeigt wie auch in den Vorgängern alle möglichen Moves mit den verschiedenen Waffen. Die drei Waffen, die sich bereits in Furys Besitz befinden, sind schon angezeigt, zwei fehlen noch. Das bestärkt die Annah-



Mithilfe der treuen Peitsche schwingt ihr euch an kettenbesetzen Rohren über Abgründe hinweg.

Beim Händler speichert ihr und kauft Heilungsfragmente oder levelt durch erhaltene Seelen auf.

Rätsel löst ihr meistens durch die treue Peitsche oder durch Bombenkäfer, die ihr aufhebt.

me, dass zu jedem neuen Abgrund eine neue Waffe gehört.

Was ist anders?

Offensichtlich gibt es einige nicht unbedeutende Unterschiede zu den letzten beiden Teilen. Sowohl die Rüstung, die ihr in *Darksiders 2* verbessern konntet, fällt weg als auch die Map der ersten beiden Spiele. In Teil 3 begnügt ihr euch mit einer Anzeige am oberen Bildschirmrand, die euch Gegner in der Nähe in verschiedenen Farben anzeigt. Neu sind auch die Abgründe, also Furys vier Formen, durch die ihr wechseln könnt. Die Flammen- und die Kraftfähigkeit sind bereits bekannt, zwei weitere sind noch nicht genannt worden. Zu jedem Abgrund gehören eine Waffe und gewisse Fähigkeiten, die Fury neben ihrer treuen Peitsche benutzen kann. Manche sind nötig, um bestimmte Gebiete betreten zu können, denn *Darksiders 3* orientiert sich auch an Stilelementen eines Metroidvania. Fury bleibt trotz ihrer neuen Fähigkeiten aber auch die Chaosgestalt erhalten, die sie mit ihren Brüdern Krieg und Tod teilt. In der Preview-Version konnten wir diese noch nicht verwenden. Vermutlich wollen die Entwickler es spannend halten, wie Fury in ihrer Reaper-Form aussieht.

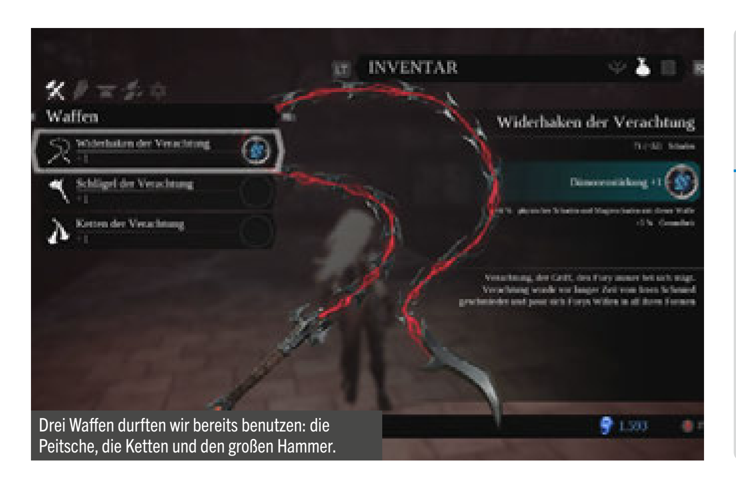
Technik und Grafik

Optisch hat uns *Darksiders 3* absolut nicht enttäuscht. Furys Haare sind nicht mehr so völlig wahnsinnig wie in den ersten gezeigten Videos, die Welt ist wesentlich detaillierter als noch im zweiten Teil und nicht mal ansatzweise seltsam comichaft. *Darksiders 3* setzt auf düstere Umgebungen und cooles Gegner-Design. Wir stießen aber leider auf einen großen Grafik-Bug, der nur passierte, wenn wir in ein bestimmtes Gebiet gehen wollten. Das kann ein Teil der Preview sein, um nicht zu viel zu verraten, jedoch schaltete das Bild nicht wieder auf Normal, wenn wir in ein „genehmigtes“ Gebiet gelangten.

Ladescreens sind auch passé. Fury krabbelt oftmals durch niedrige Tunnel, um ins nächste Gebiet zu kommen, was das Laden überbrücken soll. Problematisch ist daran, dass das Spiel stark nachruckelt, wenn ihr den Tunnel verlasst. Kurz zu warten ist da das beste Rezept, so spielt ihr dann flüssig weiter. Größtenteils haben wir die Preview auch ohne große Ruckler gespielt.

Bereit für den Markt?

So wie die Preview-Version sich zeigt, haben die Entwickler noch einiges zu optimieren. Nicht nur das Kampfsystem hat noch einige Schwächen, auch das Balancing ist fernab von gut und die spärlich gestreuten Speicherpunkte sind eine Zumutung. Nicht jedes Spiel, das heute auf den Markt kommt, braucht unbedingt *Dark Souls*-Einflüsse und die *Darksiders*-Reihe hat vielen Leuten gefallen, die mit *Dark Souls* nicht unbedingt was anfangen konnten. Auch wenn der zweite Teil allgemein als zu leicht angesehen wurde, rechtfertigt das nicht eine Steigerung der Schwierigkeit um 300 Prozent. Ein bisschen weniger *Dark Souls*, dafür mehr von den großartigen *Darksiders*-Elementen und es wird ein cooles Spiel. ❏



Drei Waffen durften wir bereits benutzen: die Peitsche, die Ketten und den großen Hammer.

PAULA MEINT

„Wenn ich *Dark Souls* spielen will, dann hol ich das schon aus dem Schrank.“



Ich freue mich auf den dritten Teil, seit bekannt wurde, dass THQ Nordic die Reihe weiter produzieren will. Ich mochte *Darksiders* sehr gern, *Darksiders 2* hat mich nicht unbedingt geflasht, obwohl ich die Sensen von Tod wahnsinnig cool fand. Jetzt gibt's endlich den dritten Teil, aber soll ich euch was sagen: Die Preview-Version hat mich nicht vom Hocker gehauen. Darin ist mir zu wenig vom tatsächlichen *Darksiders*! Klar hatten sowohl der erste als auch der zweite Teil ihre Probleme, aber es war eben *Darksiders*. Ja, ich mag *Dark Souls* auch, aber wenn ich so einen Titel spielen will, nehme ich *Dark Souls* aus dem Regal! Wenn die Entwickler nicht einiges am Kampfsystem und am Balancing machen, dann bin ich vermutlich nicht die Einzige, die am 27. November enttäuscht sein wird.

DIE ZUKUNFT BEGINNT JETZT!

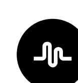
#AllesFürsSpotlight
nick.de/spotlight

NEUE FOLGEN
NEUE FREUNDE
TÄGLICH 19:40

spotlight

nick™

nickelodeon™





U-Boote, Flugzeugträger **und ein echtes Kriegsschiff**

Genre: Action-MMO
Entwickler: Wargaming.net
Publisher: Wargaming.net
Termin: bereits erschienen

Wargaming hat uns im Rahmen der „World of Warships Pressetour 2018“ in das Entwicklerstudio in St. Petersburg eingeladen, um uns Neuheiten zum maritimen Action-MMO zu zeigen – und ein echtes Kriegsschiff.

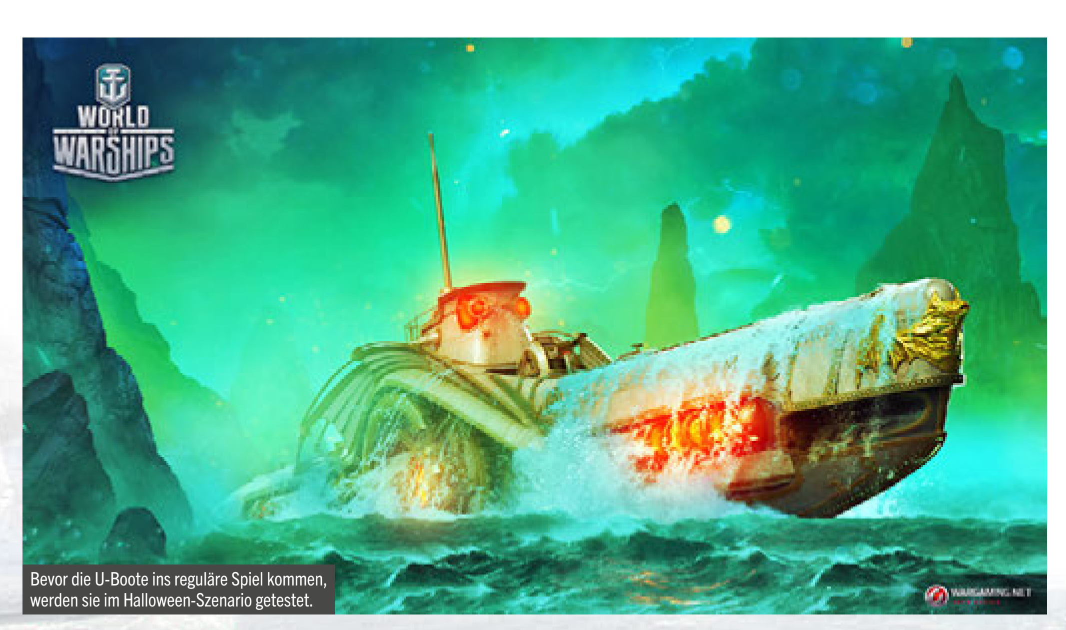
Von: Philipp Sattler

Die Neuigkeiten in den vergangenen Jahren zu *World of Warships* waren überwiegend Einführungen von neuen Schiffen oder Karten, und liefen damit nicht unbedingt unter „Breaking News“. Ganz anders das, was uns die Entwickler von Wargaming nun in ihrem Studio in St. Petersburg präsentiert haben. Gute drei Jahre nach dem Release von *World of Warships* kommt nun nämlich etwas ins Spiel, über das die Community bereits lange diskutierte und dessen konsequente Ablehnung seitens Wargaming eigentlich bereits zu einer Art Running Gag geworden war. Wargaming bringt die U-Boote zu *World of Warships*, aber vorerst nur in einem speziellen PvE-Modus. Später sollen die Unterwasserboote ins reguläre PvP-Spiel implementiert werden – sofern die Community nicht dagegen ist. Da eine so große Information nicht einfach irgendwo per Patch Notes veröffentlicht wird, luden uns die Entwickler in ihr Studio nach St. Petersburg ein und diskutierten stundenlang mit Journalisten aus der ganzen Welt, ließen uns an ihren Gedanken teilhaben und sammelten jede Menge Feedback – immerhin waren wir außerhalb der Riege von Entwicklern die Ersten, die selber Hand anlegen durften.

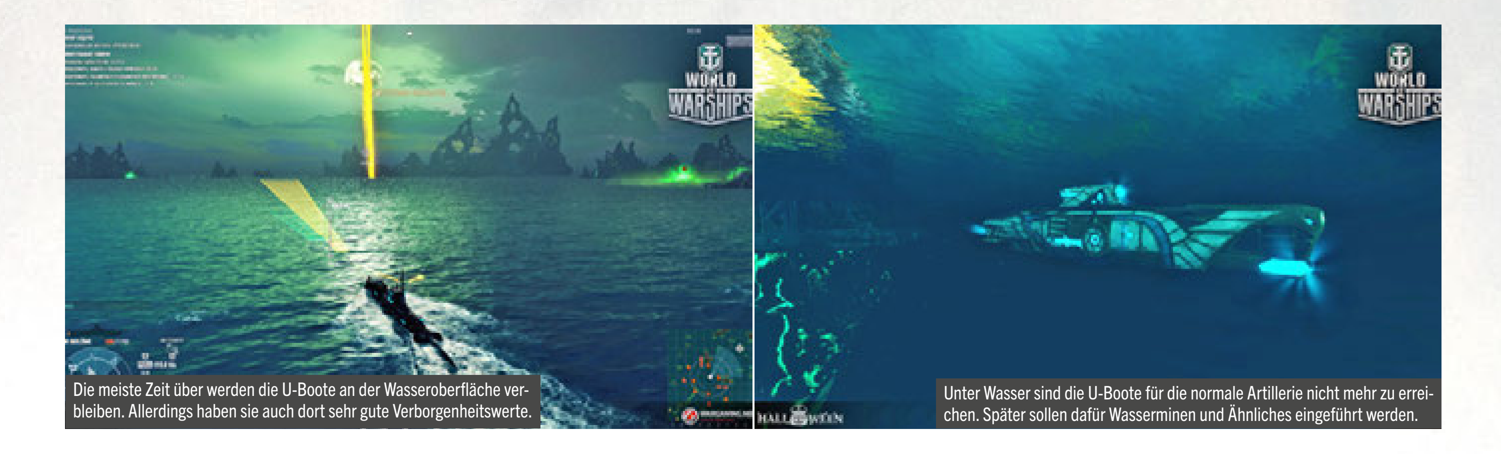


Wargaming Studio St. Petersburg

Nach der Einladung schnell die Koffer gepackt, im Eiltempo das Visum beantragt und abgeholt, und schon ging es im Flieger Richtung Russland, wo das Entwicklerstudio der erste Halt auf unserem Trip war. In dem sehr großflächigen Büro, welches Wargaming aufgrund steigender Mitarbeiterzahlen erst vor Kurzem bezogen hatte, konnten wir an allen Ecken und Enden die Leidenschaft der Mitarbeiter für ihr Spiel entdecken. Kaum ein Schreibtisch, der nicht voller Modellschiffe oder anderem maritimem Krimskram war, und in den Gängen und Fluren fanden sich Modelle von Torpedos, Schiffsminen und Ankern in Originalgröße wieder. Statt Tafeln werden wichtige Terminpläne oder Fakten einfach direkt auf die (abwaschbaren) Wände gekritzelt, und kurze Wege sorgen für schnelle und



Bevor die U-Boote ins reguläre Spiel kommen, werden sie im Halloween-Szenario getestet.



Die meiste Zeit über werden die U-Boote an der Wasseroberfläche verbleiben. Allerdings haben sie auch dort sehr gute Verborgenheitswerte.

Unter Wasser sind die U-Boote für die normale Artillerie nicht mehr zu erreichen. Später sollen dafür Wasserminen und Ähnliches eingeführt werden.

einfache Kommunikation zwischen den Abteilungen.

Rückblick auf drei erfolgreiche Jahre *World of Warships*

Bevor es um die Neuerungen ging, ließen die Entwickler die vergangenen Jahre Revue passieren und versorgten uns mit einigen interessanten Zahlen zu *World of Warships*. Über 28 Millionen registrierte Accounts sorgen dafür, dass mittlerweile mehr als 300 Entwickler an *World of Warships* arbeiten, die alle vier Wochen neuen Content ins Spiel bringen. Über 180 erforschbare Schiffe und mehrere Dutzend Premium-Schiffe warten darauf, in die Schlacht geführt zu werden. Neue Spielmodi, neue Häfen, PvE-Szenarien, Clan-Kämpfe, spezielle Kapitäne und vieles mehr ist mittlerweile ins Spiel gekommen.

180-Grad-Drehung

Mit der Einführung der U-Boote und der Überarbeitung der Flugzeugträger dreht sich Wargaming um 180 Grad – und das gleich im doppelten Sinne. Drei Jahre lang haben die Entwickler bei jeder Gelegenheit bestritten, dass U-Boote ins Spiel kommen werden. Live Producer und ehemaliger Community Manager Philip Molodkovets erzählt uns sogar, dass dies eines der ersten Dinge war, die Neulinge im Team von *World of Warships* beigebracht bekamen. Die Antwort auf die Frage nach U-Booten solle stets „Es wird keine U-Boote in *World of Warships* geben" sein. Allerdings haben sich im Laufe der Jahre so viele Ideen bezüglich der U-Boote angesammelt, dass sich die Entwickler nun entschlossen haben, daraus ein schlüssiges Spielkonzept zu bauen. Und auch bei den Flugzeugträgern gibt es einen harten Kurswechsel. Lange haben die Entwickler das Echtzeitstrategieelement der Carrier vehement verteidigt, nur um es nun mehr oder weniger doch komplett aus dem Spiel zu werfen und durch einen actionreichen Luftkampf zu ersetzen.

U-Boote im Spiel

Die U-Boote können sowohl an der Wasseroberfläche als auch in drei verschiedenen Tiefen agieren. Dabei müssen sie stets auf ihren Luftvorrat achten, der an der Oberfläche auflädt und unter Wasser langsam verbraucht wird. Permanente Tieffahrten sind also ausgeschlossen. Je tiefer das U-Boot taucht, desto besser ist es vor den Blicken des Gegners geschützt. Gleichzeitig kann es aber auch nur mit seinen Torpedos angreifen, solange es entweder aufgetaucht oder auf Sichtrohrtiefe ist. Näheres dazu findet ihr im Kasten auf der nächsten Seite. Die Frage, die während des Testens schnell aufkam ist, wie man sich effektiv gegen die lautlosen Killer verteidigen kann. Und genau hier liegt die große Aufgabe der Entwickler. Bisher haben sie sich lediglich über die offensiven Eigenschaften der U-Boote Gedanken gemacht, da nur diese bei dem kommenden PvE-Szenario eine wirkliche Rolle spielen. Kommen die U-Boote später auch ins PvP, denken die Entwickler derzeit bereits über Wasserbomben, Seeminen und andere Technologien zur effektiven Bekämpfung der tauchenden Gefahr nach.

Überarbeitung der Flugzeugträger

Die Flugzeugträger mussten sich in den vergangenen Jahren immer mal wieder kleineren Überarbeitungen unterziehen. Die eigentlichen Probleme konnten dabei aber nie gelöst werden. Die Carrier hatten extrem viel Einfluss auf den Ausgang des Gefechts, und gleichzeitig war die Spanne zwischen erfahrenen Spielern und Neueinsteigern viel zu groß. Das wiederum machte die Träger wenig attraktiv. Hinzu kam ein Spielstil, der sich von allen anderen in *World of Warships* komplett unterschied. Statt Action gab es eher Echtzeitstrategie. Nach der Überarbeitung fällt der RTS-Part komplett weg und wird durch actionreiche Luftkämpfe ersetzt. Allerdings nur optisch. Denn das Anfliegen und Abladen der Torpedos und Bomben funktioniert fast genauso wie bisher – nur jetzt aus der Perspektive der Flugzeuge. Außerdem fallen nun auch die Jagdflugzeuge weg und es gibt – zumindest derzeit – keine Limitierung mehr von Flugzeugen. Damit wollen die Entwickler die Carrier wieder interessanter machen und deren Einfluss auf das Spiel gleichzeitig etwas zurückschrauben. Infos dazu, wie sich die Carrier nun im Detail spielen lassen, findet ihr im Extrakasten rechts auf dieser Seite.

Community wird groß geschrieben

Wargaming will sowohl bei der Überarbeitung der Flugzeugträger als auch ganz besonders bei der Einführung der U-Boote auf das Feedback der Community hören. Dass es sich dabei nicht nur um leere Worte handelt, durften wir bei unserem Besuch im Studio aus erster Hand erfahren. Die Journalisten aus aller Welt wurden nicht nur eingeladen, um sich die Neuerungen anzuschauen. Gleichzeitig wurden wir auch immer wieder befragt, was wir von den Anpassungen halten, wo noch Dinge verbessert werden könnten und welchen Eindruck wir davon haben, was unsere Leser sich wünschen. Auch bei den Anspiel-Sessions standen stets mehrere Entwickler hinter uns und machten sich Notizen über all das, bei dem wir auch nur kleinste Probleme oder Unklarheiten hatten.

Das wirklich Beeindruckende war dann allerdings die Community-Abteilung in St. Petersburg. Jeder Entwickler behauptet ja stets, man nehme Feedback ernst und sammle Anregungen und Kritik aus den verschiedenen Foren, um sie

SO FUNKTIONIEREN DIE FLUGZEUGTRÄGER NACH DER ÜBERARBEITUNG

Mit der Überarbeitung der Flugzeugträger in *World of Warships* fühlt ihr euch künftig eher wie ein Pilot als wie ein Kapitän.

Die neue Spielweise der Flugzeugträger lässt euch in die Rolle der Piloten schlüpfen. Künftig steuert ihr nur noch ein Geschwader statt mehrere gleichzeitig zu koordinieren. Aus der Third-Person-Ansicht fliegt ihr eure Staffel über die Karte und attackiert manuell die von euch ausgewählten Ziele. Statt Jagdflugzeugen habt ihr künftig die sogenannten Attack Planes, die kleine Bereiche des Schlachtfelds mit Raketen eindecken können. Diese machen zwar relativ wenig Schaden, aber dafür muss nicht besonders gut gezielt werden. Damit sind sie eine gute Waffe gegen Zerstörer und später auch gegen U-Boote. Um etwas mehr Action ins Spiel zu bekommen, müsst ihr dem feindlichen Flak-Feuer künftig aktiv ausweichen. In unseren Test-Sessions war das allerdings sehr einfach. Hat euer Geschwader seine Fracht abgeworfen, dann wählt ihr einfach eine neue Staffel und die alten Flugzeuge machen sich automatisch auf den Rückweg, während ihr die Kontrolle über die neuen Flieger übernehmt.

- Ihr steuert nur noch ein Geschwader gleichzeitig
- Geschwader können mehrmals angreifen, bis die Munition leer ist
- Ihr könnt nur noch manuell attackieren
- Aktives Ausweichen der feindlichen Flak
- Neue Flugzeuge: „Attack Planes" mit Raketen
- Alle Flugzeuge können mit dem Abfangmodus andere Flieger attackieren und bekämpfen
- Die Träger haben unendlichen Nachschub an Flugzeugen



Die Überarbeitung der Flugzeugträger macht aus den Kapitänen zeitweise Piloten.

dann weiterzuleiten und darauf zu reagieren. Oftmals hat man jedoch das Gefühl, dass die Meinung der Community in den Foren einfach ignoriert wird oder gar nicht erst durchdringt. Bei Wargaming waren wir positiv überrascht, als wir die schiere Größe der Abteilung sahen. Mehrere Dutzend Mitarbeiter beschäftigen sich ausschließlich damit, die eigenen Foren, reddit und soziale Netzwerke zu durchforsten, und dort Feedback einzusammeln. Inwieweit die Entwickler das dann allerdings wirklich in ihre Entscheidungen einfließen lassen, das steht natürlich auf einem anderen Blatt.

Historische Abteilung

Obwohl *World of Warships* – wie auch *World of Tanks* – ein Action-MMO und keinesfalls eine Simulation ist, legt Wargaming großen Wert auf historische Akkuratesse, zumindest was die Optik, Ausstattung und die groben Werte der einzelnen Schiffe angeht. Mit Sergey Gornostaev und seinem Team gibt es dafür eigene Spezialisten im Haus. Als wandelndes maritimes Lexikon kennt er die hintersten Winkel der Bibliotheken aller größeren Marinestreitmächte. Hier werden nicht nur alte Baupläne gewälzt, sondern auch tausende Fotos der einzelnen Schiffe begutachtet, um die Schiffe so detailliert wie möglich abzubilden, bevor wir sie dann im Gefecht versenken dürfen. Zwar durfte Sergey uns offiziell noch nicht mitteilen, inwieweit er sich in den vergangenen Wochen und Monaten bereits mit den eventuell kommenden U-Booten beschäftigt hat, wir halten es aber für sehr wahrscheinlich. Immerhin wusste er bereits jetzt, welche der U-Boot-Pläne schwerer zu rekonstruieren seien würden und in welchen Schubladen er die passenden Informationen suchen muss.

Die Aurora

Nicht ganz so schwer hatten es die Entwickler wahrscheinlich, als sie vor einigen Jahren die Aurora als Premium-Schiff ins Spiel gebracht haben. Denn im Gegensatz zu den anderen Schiffen mussten sie hierfür nicht auf Fotos zurückgreifen, sondern konnten einfach selber alles Nötige nachmessen. Die Aurora, das berühmte Schiff, welches mit mehreren Kanonenschüssen die Oktoberrevolution 1917 gestartet hatte, liegt nämlich praktischerweise in St. Petersburg unweit des Studios vor Anker und ist damit natürlich auch ein Pflichtbesuch während unseres Aufenthalts. Obwohl es teilweise als Museum dient, ist es nach wie vor offizieller Bestandteil der russischen Marine und permanent mit einer vollständigen Crew bemannt. Auch wenn ein Einsatz nicht möglich ist (die Aurora hat keinen Antrieb mehr), empfinden es die meisten Matrosen als Ehre, Dienst auf der Aurora tun zu dürfen. Offiziell hat Wargaming zwar nichts mit der Aurora am Hut, durch viele gemeinsame Aktionen und Besuche kennt man sich aber, und pflegt ein gutes Verhältnis zueinander. Ein Umstand, der dem Wargaming-Historiker Sergey Gornostaev schon mehr als einmal eigentlich verschlossene Türen geöffnet hat.

Wargaming bleibt Wargaming

Dass Wargaming keine ganz normale Firma ist, dürfte mittlerweile den meisten Spielern

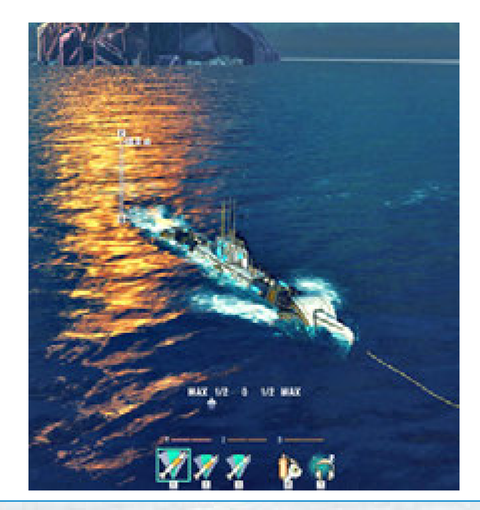
SO FUNKTIONIEREN DIE U-BOOTE IN *WORLD OF WARSHIPS*

Damit die U-Boote das Spiel nicht komplett sprengen, haben die Entwickler einige Anpassungen vorgenommen, die nicht ganz den realen Vorbildern entsprechen. Denn eigentlich waren die Unterwasserboote kein Bestandteil von direkten Seeschlachten, sondern agierten verdeckt und griffen einzelne Schiffe an.

Im Gegensatz zur Realität können die U-Boote in *World of Warships* nur sehr kurze Zeit unter Wasser bleiben. Stundenlange Tauchfahrten, wie sie eigentlich Alltag für die Unterwasserboote sind, sind leider nicht möglich. Auch an der Geschwindigkeit haben die Entwickler etwas gedreht. Statt nur wenigen Knoten erreichen die U-Boote immerhin etwa 25 Knoten (sowohl unter als auch über Wasser), was der Geschwindigkeit langsamer Schlachtschiffe entspricht. Als Bewaffnung stehen Torpedos am Bug (und teilweise auch am Heck) bereit und einige der Unterseeboote haben zudem kleinere Geschütze, die als Sekundärartillerie eingesetzt werden.

Ihr könnt die Tauchtiefe eures U-Boots in vier Stufen bestimmen, die erheblichen Einfluss auf eure Gefechtsleistung haben, denn je nach Tiefe ändert sich eure Verborgenheit, eure Sichtweite und die Möglichkeit, den Gegner anzugreifen. Das Gameplay dreht sich außerdem viel um euren Luftvorrat, den ihr immer wieder an der Oberfläche auffüllen müsst und der unter Wasser langsam verbraucht wird. In den ersten Tests reichte die Luft je nach U-Boot-Typ für etwa 90 Sekunden Tauchfahrt. Danach tauchte das U-Boot automatisch wieder komplett auf, ob wir wollten oder nicht.

Oberfläche
- Gute Verborgenheit (etwas besser als Zerstörer)
- Luft wird aufgefüllt
- Torpedos und Sekundärbewaffnung können abgefeuert werden
- Feindliche Artillerie kann euch treffen



Sehrohrtiefe
- Sehr gute Verborgenheit (etwa 2,5 km)
- Luft wird verbraucht
- Torpedos können abgefeuert werden
- Feindliche Artillerie kann euch treffen

Noch tiefer
- Unsichtbar (innerhalb von 2 km sind auch U-Boote IMMER sichtbar)
- Luft wird verbraucht
- Waffen können nicht abgefeuert werden
- Feindliche Artillerie kann euch NICHT treffen

Tiefste Tiefe
- Unsichtbar (innerhalb von 2 km sind auch U-Boote IMMER sichtbar)
- Luft wird verbraucht
- Waffen können nicht abgefeuert werden
- Feindliche Artillerie kann euch NICHT treffen
- Eigene Sichtweite ist erheblich eingeschränkt

Derzeit ergibt es so natürlich noch keinen Sinn, auf die tiefste Tiefe zu gehen. Die Entwickler haben sie dennoch implementiert, da sie später effektiver vor feindlichen Angriffen durch Seeminen schützen soll.



Wer seine Flugzeuge lange am Himmel halten will, der muss künftig dem Beschuss durch die Flugabwehr feindlicher Schiffe aktiv ausweichen.



Die neuen Attack Planes decken einen größeren Bereich mit jeder Menge Raketen ein. Damit können Flugzeugträger auch Zerstörer effektiv bekämpfen.

bekannt sein. Das weißrussische Entwicklerstudio hat sich in den vergangenen Jahren den Ruf aufgebaut, nicht nur hervorragende Spiele zu veröffentlichen, sondern diese auch mit ebenso außergewöhnlichen Partys zu feiern. Da verwundert es wenig, dass die Präsentation nicht in nüchternen Büroräumen vonstattenging und anschließend in der Kantine gespeist wurde. Stattdessen wurden die Entwickler bei ihrer Präsentation von Dasha unterstützt – dem Gesicht aus sämtlichen Videos und Trailern von *World of Warships*. Im Anschluss an die Test-Session und den Besuch auf der Aurora gab es maritime Cocktails, bevor es gemeinsam mit den Entwicklern zuerst ins Museum für russische Spielautomaten und danach zum Abendessen [Anm. d. Chefred.: Ja, ja … zum Essen …] ins Russische Wodka-Museum ging. Denn auf den klaren Schnaps sind die Russen noch ein kleines bisschen stolzer als auf ihre Spiele. ❑



Während unseres Besuchs haben wir natürlich nicht nur gespielt. Neben einer Stadtrundfahrt hat Wargaming uns auch auf das Kriegsschiff Aurora eingeladen. Ob Dasha und ihre Kolleginnen auch abseits von Pressebesuchen durch die Büros tanzen, wollten uns die Entwickler übrigens nicht verraten.

PHILIPP MEINT



„U-Boote per Event zu testen, ist eine sehr kluge Entscheidung von Wargaming. “

Viele Spieler forderten seit Jahren vehement die Einführung der U-Boote, andere sprachen sich ebenso laut dagegen aus. Die Gründe gegen U-Boote liegen vor allem im komplexen Balancing und dass U-Boote in großen Seeschlachten nur eine untergeordnete Rolle spielten. Nun kommen sie aber doch. Der Weg, den Wargaming dabei geht, finde ich bemerkenswert gut. Statt die U-Boote einfach ins Spiel zu werfen, testen sie System und Beliebtheit zuvor in einem Event. Sollte die Sache in die Hose gehen, dann hat das kaum Einfluss aufs eigentliche Spiel. Das zeigt aber gleichzeitig, dass die Entwickler nicht hundertprozentig von den U-Booten überzeugt sind. Da schließe ich mich übrigens an. Denn so spaßig das Event auch ist, kann mir nicht vorstellen, dass die U-Boote ins normale Spiel kommen, ohne das Balancing vollkommen zu sprengen.

Ein 570 PS starker Zweiliter-Turbomotor beschleunigt den VW Polo GTI in 1,9 Sekunden von 0 auf 100 km/h.

Dirt: Rally 2.0

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Publisher: Koch Media
Termin: 26. Februar 2019

Von: Andreas Szedlak

Wir durften bereits im virtuellen Neuseeland eine Bergstrecke im VW Golf II GTI hochjagen und im Rallycross-Modus gegen vier KI-Rivalen antreten.

Dirt Rally 2.0 ist das genaue Gegenteil eines Fun-Racers wie *Forza Horizon 4*. Schnelle Zeiten sind in Codemasters' Rallye-Simulation das Resultat richtig harter Arbeit. Dass Arbeit aber auch viel Spaß machen kann, hat uns das Londoner Enthüllungs-Event zu *Dirt Rally 2.0* bewiesen, wo unser Hinterteil häufiger hin- und herwedelte als beim Ententanz, wir aber mit blitzschnellen Lenkmanövern am Force-Feedback-Wheel zurück in die Spur fanden – meistens.

Ist das noch ein Spiel?

Die Rennspiel-Profis von Codemasters haben im Vergleich zum drei Jahre alten Vorgänger das Handling weiter verbessert. Dies hielten wir zwar kaum für möglich, war das Fahrgefühl in *Dirt Rally* doch bereits absolut brillant. *Dirt Rally 2.0* fühlt sich allerdings noch realistischer an, wie wir am Steuer eines VW Golf II GTI aus den 1980ern erleben durften, als wir in Neuseeland eine Küstenstraße hinaufbretterten.

Das ob des staubigen Untergrunds ständig zitternde Lenkrad umklammern wir so fest es geht und versuchen unseren Golf von der Felswand links fernzuhalten. Rechts zieht uns die Böschung ein ums andere Mal gefährlich stark an. Für das Meer am Horizont haben wir ohnehin kein Auge, wagen wir es bei dem Kurvengeschlängel doch nicht einmal zu blinzeln, um keinen Bremspunkt zu verpassen.

Gut neun Minuten dauert es, bis wir oben sind. *Dirt Rally 2.0* verzichtet wie der Vorgänger auf eine Rückspulfunktion. Wenn wir kurz vor dem Ziel zu stark einlenken oder zu spät bremsen und unsere Rekordjagd jäh gestoppt wird, dann fühlen wir uns kurz mal ähnlich frustriert, als würden wir seit Stunden im Stau stehen. Der Unterschied liegt allerdings darin, dass wir uns in *Dirt Rally 2.0* der Frustgefahr immer wieder gern hingeben, denn das Fahrgefühl macht schon nach kurzer Zeit süchtig – natürlich nur, sofern man beinharten Simulationen etwas abgewinnen kann.

Von Kraftwürfel bis Flügeltier

Mit gut 50 Offroad-Fahrzeugen ist die Auswahl zwar nicht allzu üppig. Es findet sich aber genügend Varianz im Fuhrpark, etwa Klassiker wie der 1995er Subaru Impreza, der Nissan Datsun 240 z oder der



Der legendäre Audi Quattro S1 E2 darf natürlich in keiner Rallye-Simulation fehlen.



Mit dem VW Golf II GTI sind wir eine neuseeländische Küstenstraße hinaufgebrettert.

Die Rallyecross-Rennen sind eine willkommene Abwechslung zu den Etappen-Events.

Audi Quattro S1 E2 sowie neue Boliden wie der VW Polo GTI R5, der auch die Packung von *Dirt Rally 2.0* zieren wird. Ihr hinterlasst eure Reifenspuren im meist unasphaltierten Untergrund sechs authentischer Rallye-Locations. Neben dem erwähnten Neuseeland laden Australien, Spanien, Polen, Argentinien und die USA zum Dreckschleudern ein. Welche Pneus ihr eurem Rallyeauto aufzieht, dürft ihr selbst bestimmen. Die Reifen bauen nun auch während der Etappe ab.

Außerdem entwickelt ihr im Verlauf der Karriere euer Team weiter, wählt aus verschiedenen Mechanikern sowie Beifahrern und kümmert euch darum, dass eure Werkstatt optimal eingerichtet wird. Überdies entscheidet ihr, welche Fahrzeugteile als Erstes verbessert werden sollen, damit euer Gefährt für die kommenden Herausforderungen gewappnet ist.

Dies durften wir in London allerdings noch nicht ausprobieren, hier und da konnten wir nur einen kurzen Blick auf Menüs und Auswahlbildschirme erhaschen. Die waren ähnlich karg wie im Vorgänger, bei dem die mäßige Präsentation eine der wenigen Schwächen war.

Ellbogen ausfahren

Ausprobieren konnten wir indes eines der Rallycross-Rennen, in dem wir gegen vier KI-Fahrer angetreten sind. Acht Kurse der FIA World Rallycross sind enthalten, samt Supercars und Tourenwagen kleinerer Serien. Wir waren im VW Polo GTI R5 unterwegs im kanadischen Trois-Rivières, zunächst mit Controller, später im Racing-Seat mit Lenkrad und Pedalen.

Schon vor der ersten Kurve zeigt sich, welches Biest unter der Motorhaube des Polo sitzt – die passenderweise von „Monster“ gebrandet ist. Wir unterschätzen das Tempo total und schicken unsere Bremsen in ein Himmelfahrtskommando. Auch hier darf man nicht auf eine Rückspulfunktion hoffen, sondern muss sich ein deutlich früheres Verzögern angewöhnen sowie auf ständiges Gegenlenken einstellen, denn auf Schotter ist das Heck unseres Polos so stabil wie der Kopf eines Wackeldackels.

Auch zeigten sich die KI-Gegner überaus aggressiv. Jeden unserer Fehler nutzten die Rivalen dazu, um bei uns anzuklopfen und nach einem Überholmanöver zu fragen.

Suchtgefahr

So verzweifelt wir beim ersten Rallycross-Rennen mit dem Kopf geschüttelt haben, so ehrgeizig versuchten wir uns in der Folge Platz für Platz zu verbessern. Zu dieser hohen Motivation trägt natürlich zuallererst das extrem realistische Fahrgefühl von *Dirt Rally 2.0* bei, doch auch die krachigen Motorensounds sowie die hervorragende Optik lassen im Dunst aus Schotter und Staub eine exzellente Rallye-Atmosphäre entstehen. Vor allem die Lichteffekte haben uns begeistert: Die tief stehende Sonne raubt uns für einen Moment komplett die Sicht, der Echtzeit-Schatten im Cockpit bewegt sich realistisch über das Armaturenbrett. Ein wahrer Augenschmaus! ❏



Die Fahrphysik ist sehr realistisch, was *Dirt Rally 2.0* zur großen Herausforderung macht.

ANDREAS MEINT



„Beinhart, aber extrem motivierend – ein absoluter Hitkandidat!“

Nach meinem Test des Gute-Laune-Racers *Forza Horizon 4* fiel die Umstellung auf *Dirt Rally 2.0* gar nicht so leicht. Die Offroad-Simulation verzeiht dir keinen Fehler. Hier musst du dich in jede Etappe reinfuchsen, um eine einigermaßen konkurrenzfähige Zeit zu erzielen. Dazu ist das Feedback der Boliden so unvergleichlich, das Fahrgefühl derart süchtig machend, dass ich von Minute zu Minute mehr an Codemasters’ Rallye-Simulation gefesselt wurde. Auch die Rallycross-Rennen haben mich beim Anspiel-Event nach anfänglicher Frustration doch noch gepackt. Derart wilde Pferde müssen eben erst mal gezähmt werden. Dann allerdings entfaltet sich die ganze Power und man genießt jedes einzelne Ross, das unter der Motorhaube galoppiert. *Dirt Rally 2.0* ist für mich ein absoluter Hitkandidat!

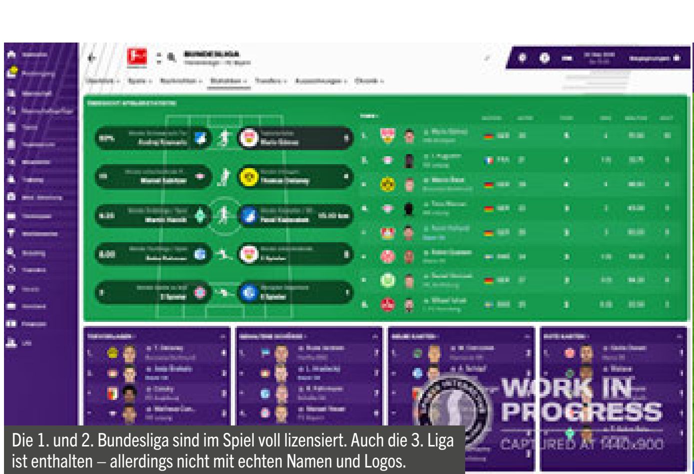
Genre: Simulation
Entwickler: Sports Interactive
Publisher: Sega
Termin: 2. November 2018

Football Manager 2019

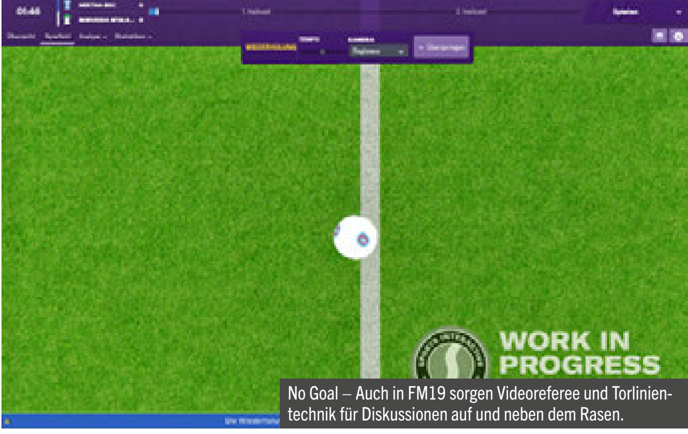
Von: David Benke/Lukas Schmid

Die komplette Trainererfahrung inklusive Bundesliga-Lizenz – endlich darf wieder abseits des Rasens gespielt werden!

25 Jahre – auf eine derart lange Geschichte kann die *Football Manager*-Spielereihe mittlerweile zurückblicken. Es ist ein Vierteljahrhundert, das größtenteils von Erfolgen gekrönt wurde. Das Franchise von Entwickler Sports Interactive gehört zu den besten Vertretern seines Genres – und kann das auch mit Zahlen belegen: Die letztjährige Ausgabe verkaufte sich gut eine Million Mal. Auf der ganzen Welt versuchen sich Spieler voller Begeisterung am Job des Fußballmanagers und verbringen durchschnittlich fast 250 Stunden jährlich damit, an der virtuellen Seitenlinie zu stehen. Woher kommt die Faszination? PR Manager Tom Davidson hat da eine simple Antwort: „Wir kommen der Realität einfach am nächsten.“ Der *Football Manager* überzeugt seit Jahren mit einem beeindruckenden Detailgrad. Das komplexe System bezieht sogar Faktoren wie Wetter, Jetlag oder den nahenden Brexit mit ein und kreiert auf deren Basis eine realistische Umgebung. Nun, zumindest für englischsprachige Spieler. An Deutschland ging das Fußballerlebnis bisher nämlich größtenteils vorbei. Aus lizenzrechtlichen Gründen war der Titel nicht im Land des viermaligen Fußballweltmeisters verfügbar – zumindest bis jetzt. In diesem Jahr schafft es der *Football Manager 2019* auch erstmals via Steam auf den deutschen Markt. Passenderweise haben die Macher von Sports Interactive dabei auch die 1. und 2. Bundesliga im Gepäck – mitsamt echter Namen, Spielerbilder und Logos. Für eine gelungene Premiere haben sich die Briten mit Bayer Leverkusen zudem noch einen namhaften Partner ins Boot geholt. Klingt erstmal nach einem überzeugenden Gesamtpaket. Wie sich der *Football Manager 2019* aber spielt, das durften wir während eines Besuchs des Londoner Studios ausprobieren. In einer knapp dreistündigen Anspielsession bekamen wir alle Gameplay-Änderungen zu sehen, auf die sich langjährige Fans, aber auch Neulinge freuen dürfen. Gerade für die vielen unerfahrenen deut-



Die 1. und 2. Bundesliga sind im Spiel voll lizensiert. Auch die 3. Liga ist enthalten – allerdings nicht mit echten Namen und Logos.



No Goal – Auch in FM19 sorgen Videoreferee und Torlinientechnik für Diskussionen auf und neben dem Rasen.



Zu Spielbeginn werdet ihr mit zahlreichen Tutorials in die Funktionsweise der verschiedenen Arbeitsbereiche eingeführt.

Das Menü wurde für den neuesten Ableger noch einmal überarbeitet, man benötigt aber dennoch etwas Einarbeitungszeit.

schen Spieler wurde unter anderem der Einstieg ins Spielgeschehen erleichtert. Dafür haben die Entwickler die sogenannten „Inductions“ eingeführt – eine Art Tutorial, das sich aber sinnvoll in den Spielfluss einfügt. Ganz nach der Philosophie „learning by doing“ bekommt ihr zu Beginn des Spiels eine Reihe Mails der verschiedenen Vereinsabteilungen geschickt, die euch in ihre Funktionsweisen einführen. So lernt ihr intuitiv, wie etwa die taktische Zusammenstellung eurer Mannschaft funktioniert oder wie richtig nach Spielern gescoutet wird.

Frische Menüs und neue Tutorials

Das ist auch bitter nötig, denn der *Football Manager 2019* ist beileibe keine leichte Kost. Gerade Einsteiger können schon einmal von der Fülle an Inhalten erschlagen werden. Die neuen übersichtlicheren Menüs bieten Unmengen an Möglichkeiten, in die man sich zunächst einarbeiten muss. Macht euch also besser darauf gefasst, euch durch diverse Erklär-Texte zu kämpfen – die es im neuen Ableger erstmals komplett auf Deutsch gibt. Während unserer Anspielmöglichkeit hatten wir jedenfalls gerade einmal genug Zeit, um grob alle Vereinsbereiche zu erkunden und ein Testspiel gegen unsere Reserve zu absolvieren. Das spiegelt wider, wie viel Tiefe in der Simulation steckt – nämlich zu viel, um hier auf alles einzugehen. Daher beschränken wir uns zunächst auf das Wichtigste. Da ist zum einen die Mannschaftsübersicht. Hier könnt ihr euch etwa über die Hierarchie in eurem Team informieren und in Erfahrung bringen, mit welchen führenden Figuren ihr euch gutstellen solltet. Wenn ihr etwa die Unterstützung eures Kapitäns sicher habt, wirkt sich das positiv auf eure Autorität in der Kabine aus. Zudem gibt es ausführliche Berichte darüber, wie zufrieden eure Spieler mit ihrer persönlichen Situation sind oder ob ihr mit Grüppchenbildung zu kämpfen habt. Dann könnt ihr mit einem entsprechenden Team-Meeting gegensteuern.

Mehr Optionen bei Training, Taktik

Im Bereich Training habt ihr nun noch mehr Kontrolle, aber auch wesentlich mehr Möglichkeiten. Das Trainingssystem wurde überarbeitet und orientiert sich nun noch mehr an der Realität. Ihr könnt selbst bis zu drei Übungssessions pro Tag ansetzen und dabei aus mehr als 40 verschiedenen Disziplinen wählen – im Gegensatz zu gerade einmal sieben im Vorjahr. Für ihre Leistung bekommen eure Spieler nun auch eine Note. So könnt ihr nachverfolgen, wer besonders gut beziehungsweise schlecht trainiert und darauf entsprechend reagieren. Aber Vorsicht: Sehen sich eure Akteure einer zu großen Belastung ausgesetzt (etwa durch eine vorherige Reise) steigt das Verletzungsrisiko! Im Gegensatz zu beispielsweise *FIFA* gibt es übrigens keine individuellen Sessions. Eure Mannschaft trainiert stattdessen in kleinen Gruppen – Offensivakteure bleiben genauso unter sich wie Verteidiger oder Torhüter. Dennoch können mehrere Gruppen Vorteile aus einer Übungseinheit ziehen. Wenn ihr etwa Torabschlüsse trainiert, profitieren davon nicht nur eure Stürmer, sondern auch eure Keeper – wenn auch etwas weniger. Wem das alles zu kompliziert wird, der kann das Training (wie alle anderen Aufgaben auch) einfach an den Assistenztrainer weiter delegieren.

Kick it like Barca

Die Übungssessions beeinflussen aber nicht nur die Leistung eurer Spieler, sondern auch deren Spielverständnis. Nur mit genügend Praxis kann die Mannschaft eure Philosophie verinnerlichen. Gerade wenn ihr ein neues System einführt, benötigt es Zeit und intensive Auseinandersetzung, um die Akteure damit vertraut zu machen. Apropos Systeme: Im *Football Manager 2019* könnt ihr eure ganz eigene Idee von Fußball zum Leben erwecken. Dafür lassen sich Aufstellung, Personal, aber auch individuelle Spieleranweisungen ganz nach eurem Gusto einstellen. So könnt ihr etwa euren Flügelspieler nicht nur auf dem Feld verschieben, sondern auch einstellen, ob er lieber mehr flanken, selbst in die Mitte ziehen oder gar defensiv absichern soll. Alternativ gibt es aber auch die Möglichkeit, berühmte Stile zu übernehmen – etwa das Tiki Taka des FC Barcelona oder das von Jürgen Klopp so geliebte Gegenpressing. In diesem Fall schlägt euch das Spiel sogar passende Formationen und Strategien vor, die ideal zu eurer Spielweise passen. Zu guter Letzt wurde auch die Match-Präsentation verbessert. Im *Football Manager 2019* habt ihr erneut die Möglichkeit, jedes einzelne Spiel aus der Vogelperspektive zu verfolgen und dabei dynamisch Veränderungen vorzunehmen. Im neuesten Ableger stehen euch auch verbesserte Teamansprachen mit frischem Look und mehr Interaktionsoptionen zur Verfügung. Zudem bekommt ihr jetzt direktes Feedback, ob eure Kritik bei der Mannschaft angekommen ist. Das Geschehen auf dem Rasen sieht dank mehr als 500 neuer Mo-Cap-Spieleranimationen (etwa für Ballannahmen oder Kopfbälle) noch realistischer aus. Ein grafisches Feuerwerk dürft ihr zwar nicht erwarten, dafür überzeugt der Titel aber mit Features wie dem Videoreferee oder der Torlinientechnik. Zudem wurde das Spieltags-Umfeld durch Pressekonferenzen und einen Social Media Feed noch realistischer gestaltet.

Eure eigene Geschichte schreiben

Insgesamt hat der *Football Manager 2019* einen richtig guten Eindruck bei uns hinterlassen. Der Titel verzichtet auf überflüssigen Schnickschnack: Hier könnt ihr nicht heiraten, golfen oder ein Haus kaufen wie das etwa noch bei EA Sports möglich war. Das Hauptaugenmerk liegt darauf, eine realistische Fußball-Simulation zu schaffen, die in der Lage ist, Spieler über mehrere Stunden hinweg an den Bildschirm zu fesseln. Oder in den Worten von Studiochef Miles Jacobson: „Was wir die letzten 25 Jahre gemacht haben, ist lebendige, atmende Welten zu kreieren. *Football Manager* ist nicht nur ein Spiel, das dich einen Fußballclub managen lasst. Es ist nicht nur ein Spiel, das dich beweisen lässt, ob du den Job wirklich besser machen könntest. Es ist deine eigene Welt, in die du flüchten kannst. In der du deine eigene Geschichte schreiben kannst.“ Und das soll im neuesten Ableger noch besser funktionieren als jemals zuvor. ❑

DAVID MEINT

„Wirklich beeindruckend und ungemein motivierend – aber auch echt komplex.“

Ich habe mich bisher immer für einen ordentlichen Hobby-Fußballmanager gehalten. In den vergangenen *FIFA*-Ablegern habe ich im Karrieremodus etwa immer ein Team aus der vierten englischen Liga in die Champions League geführt. Mit dem teils rudimentären System der EA-Sports-Reihe ist der *Football Manager 2019* aber nicht zu vergleichen. Hier geht es nicht nur darum, ein paar Spieler zu kaufen, Verträge zu verlängern oder Talente zu scouten. Entwickler Sports Interactive baut hier eine virtuelle Welt um den Spieler herum auf, in der selbst kleine Einzelheiten wie eine unglückliche Antwort in der Pressekonferenz oder eine zu harte Trainingssession üble Auswirkungen haben können. *FM19* ist ob seiner Tiefe beeindruckend, detailverliebte Fußball-Fachmänner werden hier ihren Spaß haben. Mich hat der Titel mit seiner Komplexität aber auch eingeschüchtert.

Ihr züchtet allerlei Arten von Pflanzen, die alle verschiedene Auswirkungen auf Kunden haben.

Genre: Strategie
Entwickler: Vile Monarch
Publisher: Devolver Digital
Termin: 2019

Von: Paula Sprödefeld

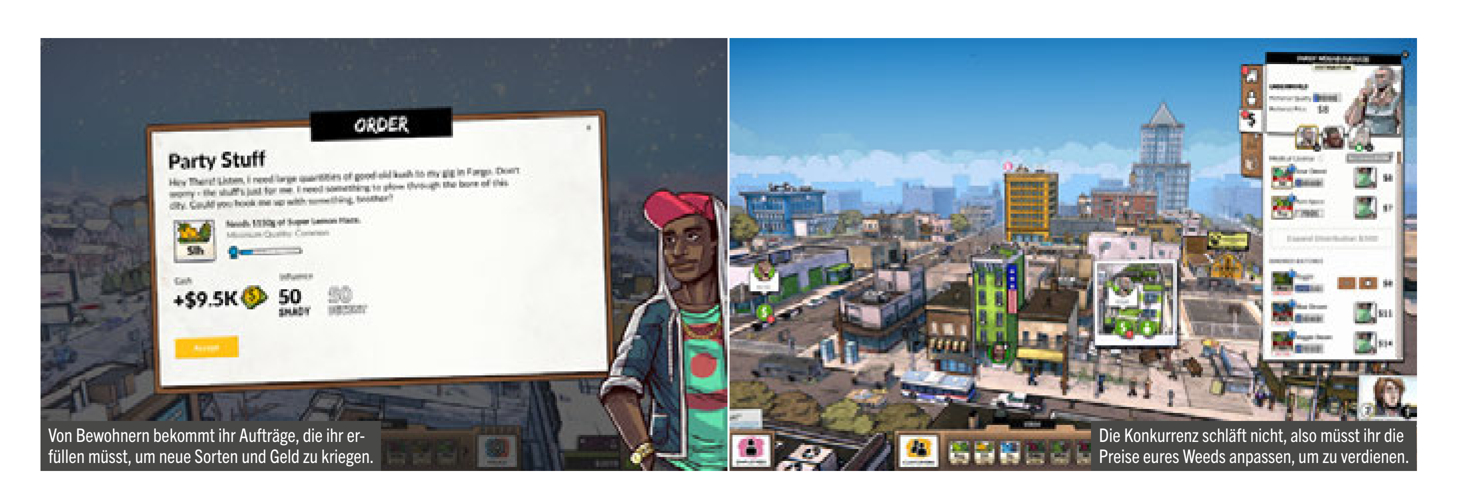
Weedcraft Inc

Wolltet ihr nicht auch schon immer mal euer eigenes Marihuana züchten, auf den Markt bringen und damit das große Geld machen? Dann ran an die Gartenschere!

Gras, Marihuana, Weed, Pot, Hasch. Es gibt viele Namen für die Pflanze, die zumindest in Deutschland verboten ist. Ein kleines Entwicklerteam aus Polen möchte mit seinem Tycoon-Spiel *Weedcraft Inc* jetzt aber den Leuten dieses Tabuthema näherbringen. Wir waren in Berlin und haben uns mit den Jungs von Vile Monarch unterhalten, während wir *Weedcraft Inc* spielen konnten. Als wir ankommen, begrüßen uns die beiden von Vile Monarch und stellen uns *Weedcraft Inc* erst einmal vor. Was ist es? Was wollen sie damit erreichen? Zusammen mit Beratern aus Amerika – wo Marihuana in vielen Bundesstaaten legal ist – hat das kleine Studio das Spiel entwickelt. Dabei betonen sie des Öfteren, dass sie Gras nicht verherrlichen wollen, sondern im Spiel auch die schlechten Seiten des Geschäfts aufzeigen. Ihr Ziel ist es, den Leuten zu zeigen, was die Pflanze so kann und dass sie für Personen mit chronischen und unheilbaren Krankheiten eine Hilfe sein könnte.

Legal, Illegal, Emotional

Aber was ist denn *Weedcraft Inc* genau? Nun, ihr startet das Spiel, indem ihr euch einen Charakter aussucht. Es gibt Figuren mit verschiedenen Motivationen: Manche möchten einfach nur auf kriminelle Weise das große Geld machen, manche wollen Gras legalisieren und für die Medizin nutzen. Ihr entscheidet, mit wem ihr beginnt, doch jeder Charakter kann zwielichtig oder rechtschaffen werden. Es gibt neben unterschiedlichen Figuren auch mehrere Städte, in denen die Lage jeweils anders ist. Ihr beginnt aber mit einem zwielichtigen Geschäft und baut Marihuanapflanzen in eurem Keller an. Die müsst ihr stetig gießen und beschneiden, damit sie gedeihen. Später könnt ihr Mitarbeiter einstellen, die euch helfen.



Von Bewohnern bekommt ihr Aufträge, die ihr erfüllen müsst, um neue Sorten und Geld zu kriegen.

Die Konkurrenz schläft nicht, also müsst ihr die Preise eures Weeds anpassen, um zu verdienen.



Die Polizei ist euch immer auf der Spur. Stellt euch gut mit ihr, dann passiert nichts allzu Schlimmes.



Die Sorten haben verschiedene Effekte und sprechen unterschiedliche Kunden an.

Wenn eure erste Ware fertig ist, verkauft ihr sie auf dem Markt, auf dem es verschiedene Kunden gibt. Manche wollen nur billiges Gras, andere legen Wert auf hohe Qualität. Je nachdem, wer eure Käufer sind, solltet ihr euren Bestand variieren.

Die Gärtnerei öffnet

Ihr bekommt auch mit geschafften Aufgaben neue Sorten, die teils witzige Namen wie Granddaddy Purple haben. Euren Aufzuchtraum könnt ihr außerdem gegen Geld erweitern und so mehr Pflanzen anbauen. Jede Pflanze hat verschiedene Bedürfnisse und so könnt ihr für alle die Faktoren Stickstoff, Phosphor und Kalium einstellen. Aber jede Pflanzenart braucht andere Einstellungen, die ihr erst einmal herausfinden müsst. Dazu kommt noch die Temperatur und Luftfeuchtigkeit des Raums, die ihr durch Ventilatoren und Luftbefeuchter verändert. Später im Spiel erschafft ihr sogar eigene Arten, indem ihr eure Pflanzen kreuzt. Wirkung, Aussehen und Name werden dabei generiert und es kommen wirklich witzige Sorten heraus.

Das Problem an der Aufzucht von Gras: Es riecht sehr intensiv. Wenn ihr also nicht wollt, dass die Polizei ständig vor eurer Tür steht, müsst ihr stromsparende Lampen, Ventilatoren und Karbonfilter aufstellen, die aber immer Platz einnehmen. Wenn dann doch mal die Polizei vor der Tür stehen sollte, habt ihr immer noch die Möglichkeit, euch mit dem Beamten gut zu stellen, sodass er vielleicht mal über den Geruch hinwegsieht und euch nur verwarnt.

Freund oder Feind?

So könnt ihr übrigens mit allen Charakteren im Spiel umgehen. Vor allem zu euren Angestellten, die ihr später für das Pflegen der Pflanzen oder den Verkauf eures Produkts engagiert, solltet ihr nett sein. Vor der Anspielsession fragten wir die Entwickler, ob es möglich ist, zu versagen. Sie sagten uns, dass es zwar geht, aber eigentlich kaum geschafft werden kann. Tja, wir haben es trotzdem geschafft.

Wir waren sehr stark im Minus – trotz der Möglichkeit, Kredite aufzunehmen (wir hatten jedoch schon einen, der abbezahlt werden musste), bauten wir wie wild an und verkauften jede Menge, um wieder in die schwarzen Zahlen zu kommen. Als wir das gerade geschafft hatten, verpfiff uns unsere einzige Mitarbeiterin, weil wir ein ziemlich schlechtes Verhältnis zueinander hatten. Die Polizei konfiszierte all unsere Pflanzen und schloss den Anzuchtraum. Das war zwar ärgerlich, doch wir hätten einfach für 2000 Dollar einen neuen Raum kaufen können. Leider hatten wir nicht mehr so viel und so hieß es für uns Ende des Spiels. Aber solche Situationen sind wohl eher selten und wir hatten eben ziemlich viel Pech.

Die Konkurrenz schläft nicht

Ein weiterer Faktor im Spiel ist die Konkurrenz. Ihr werdet nicht lange euer Produkt verticken können, ohne dass ein anderer Typ seine Chance sieht. Entweder ihr freundet euch an oder ihr erpresst die Person, wenn ihr genug Informationen über sie gesammelt habt. Passt aber auf, denn diese Dealer verpfeifen euch auch mal gerne an die Polizei! Vor allem, wenn ihr besser verkauft als sie, und sie deshalb neidisch werden. Ihr seht, es kommt also immer darauf an, wie man zu den anderen Personen im Spiel steht.

Legalize it

Das ist auch wichtig, wenn ihr den rechtschaffenen Weg gehen wollt. Ihr habt natürlich die Möglichkeit, gesetzestreu zu handeln und eure Ware auf legalem Weg zu verbreiten. Dazu gibt es Politiker in jeder Stadt. Auch hier gilt die Devise: Anfreunden oder erpressen, wobei es für den regelkonformen Weg wohl besser ist, sich mit ihnen anzufreunden. So sorgt ihr dafür, dass Gesetze zur Legalisierung von Marihuana erlassen werden und ihr euer Produkt unter dem Schutzmantel der Medizin verbreiten könnt.

Wie ihr seht, ist *Weedcraft Inc* ein umfangreiches Spiel, mit dem wir zumindest kaum noch aufhören wollten. Es hat spannende Ansätze und spricht ein Thema an, über das sich viele nicht zu reden trauen. Aber es ist bei weitem nicht perfekt. Die Abläufe sind hakelig, obwohl ihr alles mit der Maus steuert, laufen so viele Prozesse gleichzeitig ab und es wird irgendwann unübersichtlich. Wenn ihr zwischen Stadt und eurem Anzuchtraum hin- und herwechselt, fehlen die Shortcuts und bei vielen Ereignissen ist es nicht ganz klar, warum sie passieren und wie sie in Zukunft verhindert werden können. Trotzdem sieht die Pre-Alpha-Version, die wir spielen durften, bereits sehr gut aus und das kontroverse Thema bringt wieder frischen Wind in die etwas abgestandene Spielewelt.

Weedcraft Inc soll voraussichtlich in der ersten Hälfte des nächsten Jahres erscheinen, erst einmal nur für PC, aber mobile und Konsolenversionen stehen nicht außer Reichweite. Wir denken zwar, dass sich *Weedcraft Inc* weniger für die Konsole eignet, doch wir lassen uns gern überraschen. ❑


Vom kleinen Grow-Raum könnt ihr später auf ein richtiges Geschäft erweitern, wenn ihr gut spielt.

PAULA MEINT



„*Weedcraft Inc* ist ein süchtig machendes Tycoon-Game!“

Ich brach mit niedrigen Erwartungen zum Event auf, denn ich bin kein großer Tycoon-Spiel-Fan. Aber statt enttäuscht von Berlin zurück nach Hause zu fahren, war ich wirklich erfreut und überrascht, wie cool *Weedcraft Inc* eigentlich ist. Ich konnte kaum aufhören, meine Pflanzen zu gießen, zu beschneiden und zu verkaufen. Die Entwickler von Vile Monarch haben da wirklich mitgedacht und es geht nicht nur darum, Pflanzen aufzuzüchten, sondern auch den Markt im Auge zu behalten und sich mit Konkurrenten, Mitarbeitern und der Polizei gut zu stellen. Zwar sind die Aufgaben ziemlich umfangreich und ich habe teilweise ein wenig den Überblick verloren, aber wenn die Entwickler einige Bereiche anpassen und vereinfachen, kann *Weedcraft Inc* wirklich großen Anklang finden – natürlich auch bei Leuten, die kein Gras rauchen!

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele



Call of Cthulhu spielt mit dem Verstand und lässt euch wahnsinnig werden.

CALL OF CTHULHU

Angespielt, Test im nächsten Heft

Fragt ihr euch, warum es keinen Test zum Horror-Abenteuer *Call of Cthulhu* in diesem Heft gibt? Nun, wir spielen im Moment bereits die PS4-Version, müssen aber noch etwas auf die PC-Fassung warten. Im Moment können wir aber schon einmal sagen, dass sich das Lovecraft'sche Adventure gut macht. Die Rätsel sind interessant und die Geschichte fesselnd. Gespickt ist das Abenteuer mit einer Prise RPG: Ihr habt bestimmte Fähigkeiten, die ihr ausbaut und die euch dann besser Schlösser knacken lassen oder mehr Dialogoptionen bieten. Es gibt Trial-and-Error-Passagen, die etwas unglücklich sind, aber bis jetzt ist der Titel zu empfehlen. *Call of Cthulhu* ist sehr düster, was in manchen Abschnitten schon mal hinderlich ist. Dennoch wird damit die Atmosphäre der merkwürdigen Insel Darkwater samt ihrem Geheimnis wunderbar eingefangen. Den vollständigen Test findet ihr auf pcgames.de am Releasetag, dem 30. Oktober 2018. ❑

Info: ww.pcgames.de

COMMAND & CONQUER

Remasters für PC in Aussicht



2020 feiert die *Command & Conquer*-Reihe ihren 25. Geburtstag. Seit 1998 steht Publisher Electronic Arts in der Verantwortung.

Jim Vessella, Produzent bei Electronic Arts, hat sich auf der Internetplattform Reddit zur Zukunft des *Command & Conquer*-Franchises geäußert. Angesichts des 25-jährigen Jubiläums der populären Echtzeitstrategiereihe prüfe man derzeit Möglichkeiten, die PC-Titel neu aufzulegen. Bis zu einer offiziellen Stellungnahme sei EA zudem am Feedback und den Ideen der Fans interessiert. Insbesondere Vessellas Bemerkung, keine Mikrotransaktionen bei den Neuauflagen einzuführen, wird von der Community begrüßt. Immerhin musste EA 2013 die Entwicklung des Free2Play-Titels und *C&C: Generäle*-Nachfolgers *Command & Conquer* beenden, nachdem sich mehrere Alphatester über den Item-Shop und Online-Zwang beschwert hatten. Sollten sich Vessellas Äußerungen bewahrheiten, täte EA gut daran, seine F2P-Fehler bei den Remasters nicht zu wiederholen. ❑

Info: https://www.reddit.com/

DISCORD

Eigenen Game-Store eröffnet

Im August dieses Jahres nur für ausgewählte Kandidaten in Kanada verfügbar, darf mittlerweile jeder auf den Online-Shop von Discord zugreifen. Der Game-Store des Teamspeak-Konkurrenten befindet sich noch in der Beta-Version. Zwar ist die Auswahl mit etwas mehr als 60 Titeln noch ziemlich überschaubar, jedoch werden schon einige interessante Spiele wie *Frostpunk* und *Subnautica* zum Kauf bereitgestellt. Mit Discord Nitro bietet der Hersteller außerdem noch ein Abonnement für 9,99 US-Dollar pro Monat an. Zahlenden Spielern wird Zugriff auf eine stetig wachsende Spielebibliothek ermöglicht, in der Titel wie *Super Meat Boy* oder *Torchlight* angeboten werden, und Spielstände werden in der Cloud gespeichert. Die Auswahl kann sich aus vertraglichen Gründen jedoch ab und an ändern. Des Weiteren stellt der Online-Shop eine spezielle Kategorie namens „First on Discord" vor. Dort findet ihr aktuelle Spieletitel, noch bevor sie auf anderen Plattformen erscheinen. ❑

Info: www.blog.discordapp.com



Nun bietet das kostenlose Instant-Messaging-Programm Discord mit seinem eigenen Online-Store auch Spiele an.



Distant Worlds

music from

FINAL FANTASY



AUFGEFÜHRT VOM BOHEMIAN SYMPHONY ORCHESTRA PRAGUE & BOHEMIAN CHOIR PRAGUE

DIRIGIERT VON ARNIE ROTH

14.02.2019	15.02.2019	16.02.2019
HAMBURG	BERLIN	DÜSSELDORF
BARCLAYCARD ARENA	TEMPODROM	MITSUBISHI ELECTRIC HALLE





piranha



MOBILE-GAMES-CHECK



An dieser Stelle präsentieren wir euch wieder drei handverlesene Gaming-Apps – aktuelle Spiele, Klassiker oder Companion-Apps.

FRUIT NINJA CLASSIC

Obst zerteilen seit 2010

So lange wie es Smartphones gibt, gibt es auch *Fruit Ninja*. Okay, das stimmt vielleicht nicht ganz, aber das Arcade-Game gehört zu den ältesten Spiele-Hits für Smartphones mit Android und iOS. Bei *Fruit Ninja* erfüllt ihr im Grunde eine simple Aufgabe: Obst zerschneiden. Im Gegensatz zur in der Realität simplen Küchenarbeit fliegt das Obst im Spiel allerdings quer über den Bildschirm und ihr dürft nur wenig davon fallen lassen, sonst ist die Runde vorbei. Außerdem mischen sich immer wieder gefährliche Bomben unter Bananen, Äpfel und Co. Diese dürft ihr nicht erwischen. Abwechslung bieten verschiedene Modi mit unterschiedlichen Anforderungen. Beim Zen-Modus erspielt ihr zum Beispiel in einer festgelegten Zeit einen Highscore, beim lokalen Mehrspieler an einem Gerät wird der Bildschirm in zwei Hälften geteilt und ihr tretet gegeneinander an. Je nach Modus habt ihr auch Power-ups zur Verfügung, außerdem gibt's Freischaltbares, beispielsweise Hintergründe und Klingen.



INFOS

GENRE: Arcade
ENTWICKLER: Halfbrick Studios
PLATTFORM: Android, iOS
PREIS: 0,99 Euro

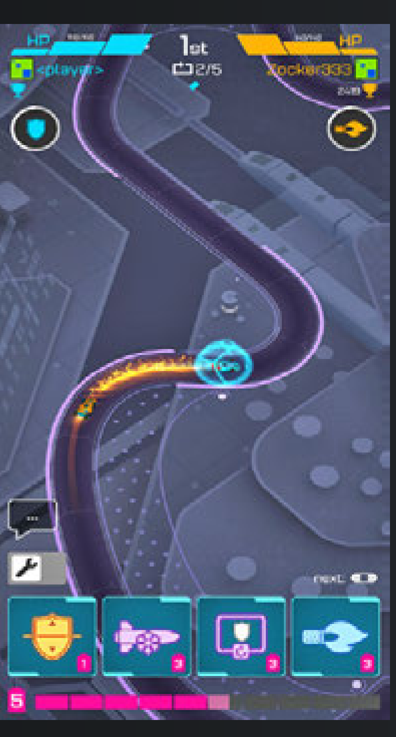
WERTUNG



HYPERDROME

Racing trifft auf Taktik

Man nehme ein Rennspiel, vermische es mit Taktik-Elementen und gebe eine Prise Futurismus dazu: Fertig ist *Hyperdrome*! Das brandneue Mobile-Game ersetzt bei Rennen die Echtzeitsteuerung durch den Einsatz taktischer Power-ups. Derer habt ihr knapp 30 zur Verfügung, acht könnt ihr ausrüsten und in Rennen verwenden. Darunter befinden sich solche Tools wie ein Flammenwerfer, Minen, Kampfdrohnen oder ein Teleporter, die entweder euch einen Vorteil oder eurem Gegner einen Nachteil verschaffen. *Hyperdrome* setzt auf Echtzeit-PvP-Rennen, bietet vier verschiedene Rennstrecken und ist allein schon aufgrund seines futuristischen Aussehens im Stil von *Tron* eine Installation auf eurem Phone wert. Auch die Musik entspricht dem gleichen Stil und ist sehr hörenswert.



INFOS

GENRE: Rennspiel
ENTWICKLER: Travian Games
PLATTFORM: Android, iOS
PREIS: Free2Play

WERTUNG



TOWNSMEN

Städtebauen für unterwegs

Townsmen bringt das klassische Städteaufbau-Gameplay, das vor allem in den 1990er-Jahren die Grundlage für viele beliebte Spiele war, ins Jahr 2018 und auf Smartphones und Tablets. Ihr beginnt zunächst mit nur einem kleinen Dorf und wenigen Einwohnern sowie Rohstoffen und erarbeitet euch dann in mühevoller Arbeit eine immer größere Stadt mit wachsendem Wohlstand, sich vermehrender Bevölkerung und immer mehr Produktionsstätten und dadurch Gütern. Neben einem freien Modus, bei dem ihr einfach nur nach Belieben eure Stadt bauen könnt, gibt es eine ganze Menge Kampagnen mit verschiedenen Voraussetzungen und Erfolgsbedingungen, durch die ihr euch spielen könnt. Unterschiedliche Umwelten wie Graslandschaften oder von Schnee und Eis bedeckte Gebiete stellen euch immer wieder vor neue Herausforderungen. *Townsmen* erhält seit Jahren regelmäßig Updates, die immer wieder neue Inhalte sowie Gameplay-Anpassungen bieten.



INFOS

GENRE: Simulation
ENTWICKLER: HandyGames
PLATTFORM: Android, IOS
PREIS: Free2Play

WERTUNG



MOST **WANTED**

An dieser Stelle präsentieren euch vier PC-Games-Mitarbeiter ihr heiß ersehntestes Spiel des nächsten Monats – ganz gleich ob Triple-A, Indie-Geheimtipp, DLC oder Mod.



PAULA SPRÖDEFELD

LEISURE SUIT LARRY: WET DREAMS DON'T DRY

„Irgendwie knacke ich schon diesen dämlichen Timber-Score!"

Genre: Adventure
Entwickler: CrazyBunch
Publisher: Assemble Entertainment
Termin: 7. November 2018

Er ist von den Toten auferstanden! Oder war er nie weg? Hobby-Schwerenöter Larry Laffer muss sich dem 21. Jahrhundert mit all seinen Tücken stellen.

Ich gebe es ja zu, ich bin nicht in der Larry-Laffer-Generation geboren. Fakt ist, ich habe den selbst ernannten Womanizer erst recht spät kennen gelernt. Was aber nicht heißt, dass ich ihn deshalb weniger mag. Um also erst einmal ein klarzustellen: Ja, ich bin weiblich, aaaaber ich kann den Unterschied zwischen ernst gemeintem Sexismus und dem leicht frevelhaften Humor, den die *Larry*-Spiele schon immer hatten, erkennen. Manche Witze im neuen *Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry* sind extrem flach, ja. Aber das gehört einfach irgendwie dazu! Ich kam bereits in den Genuss, mich mit dem neuen alten Larry durch *New Lost Wages* zu rätseln und es macht einfach Spaß. Ich finde es klasse, wie die Entwickler den verzweifelt nach Liebe suchenden, in die Jahre gekommenen Typ in die heutige Zeit transportiert haben. Für alle, die nicht wissen, worüber zum Geier ich hier eigentlich schwadroniere: Larry Laffer ist ein trauriger Typ Mann. Er ist verzweifelt auf der Suche nach Liebe und vor allem: Er will endlich flachgelegt werden. Die *Larry*-Spiele sind witzige Adventures, in denen ihr Umgebungs- und Inventarrätsel lösen müsst, um weiterzukommen. Die sind manchmal ein bisschen knifflig, aber nie langweilig! Auch im neuen *Larry* wird das so gehandhabt. Die Frauen und Männer, auf die Larry trifft, sind jedoch aus dem Jahr 2018. Smartphones, Dating-Apps, Veganismus und Hipster sind neu für den armen Larry. Es ist wirklich witzig, wie er versucht, sich in der unbekannten Welt zurechtzufinden und meistens kläglich scheitert. Ich freue mich sehr auf den neuen Teil!



Was darf in einem *Larry*-Spiel absolut nicht fehlen? Klar: ein Sexshop mit einem versteckten Wo ist Walter-Dildo!



FELIX SCHÜTZ

DARKSIDERS 3

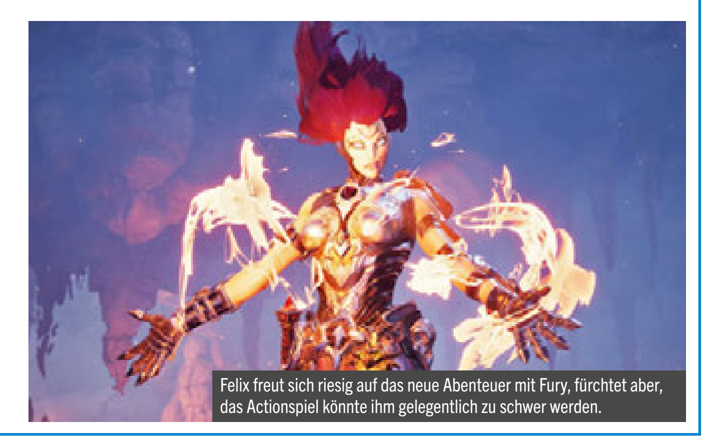
„Trotz einiger Zweifel: Darksiders 3 wird für mich ein Pflichttitel."

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Gunfire Games
Publisher: THQ Nordic
Termin: 27. November 2018

Mit einer gesunden Portion Skepsis wagt sich Felix an den dritten Teil der *Darksiders*-Reihe. Denn trotz aller berechtigten Vorfreude ist klar: So richtig überzeugt ist er noch nicht. Noch!

Auf dem Papier hat *Darksiders 3* alles, was ich mir gewünscht habe. Die Fortsetzung einer geliebten Reihe! Neue, coole Heldin! Und ein Spieldesign, das in Richtung Metroidvania tendieren soll. Na perfekt, Metroidvanias sind nämlich mein absolutes Lieblingsgenre! Doch beim Anspielen einer Demoversion war ich – ähnlich wie Paula (Seite 22) – ein bisschen ernüchtert. Nicht, weil die Grafik nicht völlig up to date ist, das ist mir komplett egal. Nein, es sind die Anlehnungen an *Dark Souls*, die mich stutzig machen. Warum ein *Darksiders* ausgerechnet Speicherpunkte braucht, ist mir ein Rätsel – in den Vorgängern ging es doch auch ohne? Wo ist die Karte hin? Und ja, auch die Kämpfe der Demo-Version waren mir auf normaler Schwierigkeitsstufe einfach eine Spur zu hart. Hier bin ich also sehr gespannt, ob die Entwickler bis zum Release noch kräftig am Balancing schrauben – schließlich sollte jeder, der die beiden Vorgänger gemeistert hat, auch den dritten Teil problemlos bewältigen können!

Gut, das war jetzt viel Gemecker. Also warum freue ich mich trotzdem auf *Darksiders 3*? Weil ich einfach riesige Lust habe, die Geschichte von Fury zu erleben und herauszufinden, wie ihr Abenteuer mit dem Schicksal ihrer Brüder zusammenhängt! Weil ich ein raffiniert verschachteltes Leveldesign voller Puzzles und Secrets erkunden will! Weil ich außerdem coole Upgrades sammeln möchte, die mir neue Pfade eröffnen, eben wie es sich für ein Metroidvania gehört. Hoffen wir also, dass das fertige Spiel nicht so hart ausfällt, wie befürchtet – schließlich hat *Darksiders* einen guten Ruf zu verlieren!



Felix freut sich riesig auf das neue Abenteuer mit Fury, fürchtet aber, das Actionspiel könnte ihm gelegentlich zu schwer werden.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Hitman 2 Genre: Action Entwickler: IO Interactive Publisher: Warner Bros. Termin: 13. November 2018	**Battlefield 5** Genre: Multiplayer-Shooter Entwickler: Digital Illusions Publisher: Electronic Arts Termin: 20. November 2018	**Just Cause 4** Genre: Action Entwickler: Avalanche Studios Publisher: Square Enix Termin: 4. Dezember 2018	**Underworld Ascendant** Genre: Action-RPG Entwickler: OtherSide Entertainment Publisher: 505 Games Termin: 15. November 2018	**Tropico 6** Genre: Strategie Entwickler: Limbic Entertainment Publisher: Kalypso Media Termin: 25. Januar 2019
Fallout 76 Genre: Rollenspiel Entwickler: Bethesda Game Studios Publisher: Bethesda Softworks Termin: 14. November 2018	**Darksiders 3** Genre: Action-Adventure Entwickler: Gunfire Games Publisher: THQ Nordic Termin: 27. November 2018	**Overkills's The Walking Dead** Genre: Action Entwickler: Overkill Software Publisher: Skybound Termin: 6. November 2018	**Sunless Skies** Genre: Action Entwickler: Failbetter Games Publisher: Failbetter Games Termin: 31. Januar 2019	**Resident Evil 2 Remake** Genre: Action Entwickler: Capcom Publisher: Capcom Termin: 25. Januar 2019



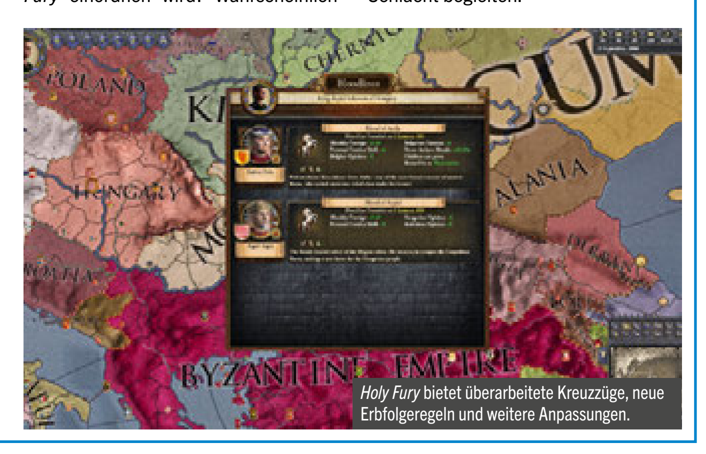
CRUSADER KINGS 2: HOLY FURY

„Kann man auch ohne die 14 anderen Erweiterungen spielen!"

Genre: Strategie
Entwickler: Paradox
Publisher: Paradox Interactive
Termin: 13. November 2018

Die Tochter schon wieder schwanger vom eigenen Bruder, Irland erweitert sein Einflussgebiet im Himalaya, während sich die Königin einer Satanssekte anschließt – *Crusader Kings 2* hat schon viel (Wahnsinn) zu bieten, mit der neuen Erweiterung *Holy Fury* wird's noch mehr.

Es erfordert viel Lernwillen und Zeit, um bei diesem Schwergewicht aus der Expertenhand von Paradox durchzusteigen. Dass sich dieses Vorhaben lohnt, zeigt die ungebrochene Beliebtheit des Strategiespiels: sechs Jahre und 14 (!) Erweiterungen nach dem Release wartet auf ränkeschmiedenende, kriegsverrückte und ambitionierte Herrscher das Content-Paket Nummer 15 mit dem Titel *Holy Fury*. Für 20 Euro rückt *Holy Fury* die Auseinandersetzungen zwischen den heidnischen Einwohnern des nördlichen Europa und den Christen aus Rom und Konstantinopel in den Mittelpunkt. Weitere neue Features: Lasst euch heiligsprechen und macht euer Grabmal zum Pilgerort, gründet legendäre Blutlinien, deren Eigenschaften ganze Generationen prägen, nehmt an Kreuzzügen mit überarbeitetem Gameplay teil, streitet euch mit euren leiblichen Geschwistern dank neuer Erbfolgesetze um das Land, das euch zusteht und vieles mehr. Ohne Frage lohnt sich die Anschaffung der Erweiterung *Holy Fury* für euch nur, wenn ihr zumindest ansatzweise Kenntnisse im Grundspiel aufweist (und es besitzt). Aber für die alteingesessenen Serienfans ist so eine neue Ladung DLC auf jeden Fall eine schöne Sache. Auf welchem Platz der Beliebtheits-Charts der zahlreichen Erweiterungen sich *Holy Fury* einordnen wird? Wahrscheinlich im Mittelfeld. Aber warten wir mal ab, bis wir am 13. November mit heiliger Wut Nordmänner und Christen in die Schlacht begleiten.



Holy Fury bietet überarbeitete Kreuzzüge, neue Erbfolgeregeln und weitere Anpassungen.



BATTLEFIELD 5

„Battlefield war schon immer die erste Wahl für mich!"

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: DICE
Publisher: Electronic Arts
Termin: 20. November 2018

In *Call of Duty: Black Ops 4* hat Matti die Kampagne keine Minute vermisst. *Battlefield 5* könnte trotzdem von seinem Einzelspielermodus profitieren.



Die Kampagne von *Battlefield 5* führt uns zu den eher unbekannten Schauplätzen des Zweiten Weltkriegs – etwa in die Provence.

In den Jahren zuvor war die Wahl meines Lieblings-Shooters stets relativ einfach: Auch wenn ich mit den *Call of Dutys* auch nach dem Test etliche Stunden verbracht habe und viel Spaß hatte, war *Battlefield* immer die erste Wahl für mich. Das lag aber eigentlich nie an der Kampagne, hier waren die *CoD*s stets deutlich besser inszeniert und durchgetaktet. Dieses Jahr wird DICE in puncto Singleplayer aber so oder so der Gewinner sein, da Activision mit *Black Ops 4* nun mal einen reinen Online-Shooter veröffentlicht hat. Doch das ist nicht wirklich der Grund, warum ich die leise Hoffnung hege, dass *Battlefield 5* mich mit seiner Kampagne überzeugen wird. Vielmehr hat es mit dem Vorgänger *Battlefield 1* und seinen War Stories zu tun. Die waren zwar mitunter auch nicht wirklich ernst zu nehmen, lieferten aber als Gesamtpaket einen ziemlich guten Überblick über die Geschehnisse des Ersten Weltkrieges. Wenn nun *Battlefield 5* Ähnliches im Setting des Zweiten Weltkrieges gelingt, bin ich schon durchaus zufrieden. Noch mehr würde ich mich aber freuen, wenn in der Kampagne eher unbekannte Schauplätze des größten Konflikts der Weltgeschichte beleuchtet werden – die Landung in der Normandie muss ich nicht zum gefühlt 20. Mal aus der Ego-Perspektive erleben. Laut der Vorschau von Lukas (ab Seite 20 in dieser Ausgabe) scheint das auch der Fall zu sein und so bin ich wirklich gespannt, was im November auf mich zukommt. Wenn es mir dann doch nicht gefallen sollte, bleibt ja der Mehrspielermodus, mit dem ich dank der Alpha- sowie Beta-Phase schon Erfahrungen gesammelt habe und den ich sowieso viel zu viele Stunden spielen werde.

Eine automatische Heilung gibt es in *Black Ops 4* nicht. Wenn wir verletzt sind, müssen wir uns per Tastendruck heilen.

Call of Duty: **Black Ops 4**

Genre: Online-Shooter
Entwickler: Treyarch
Publisher: Activision
Erscheinungsdatum: 12. Oktober 2018
Preis: ca. € 60,- (Battlenet)
USK: ab 18 Jahren

Mehr Multiplayer-Spaß, dafür ganz ohne Einzelspielerkampagne – geht Activisions neue Rechnung tatsächlich auf?

Von: Matti Sandqvist

Die einen sehen es als den natürlichen Lauf der Dinge an, die anderen haben sich wiederum bei der Ankündigung von *Call of Duty: Black Ops 4* tierisch geärgert. Treyarch – der für den diesjährigen *CoD*-Ableger verantwortliche Entwickler – hatte entschieden, dass der nunmehr 15. Teil der renommierten Ego-Shooter-Reihe erstmals ohne eine bombastische Singleplayer-Kampagne auskommen soll. Die Entwicklung der sekundengenau getakteten Story war in den letzten Jahren ein Kraftakt sondergleichen, jedoch waren viele der (ehemaligen) Fans der Reihe oftmals unzufrieden mit der Einzelspielererfahrung. Die Charaktere waren den einen zu klischeehaft, die anderen störten sich hingegen an der patriotisch angehauchten Handlung und so manchen schmeckten die stark durchgeskripteten, schlauchartigen Levels nicht. Laut Statistik haben die Spieler auch tatsächlich die allermeisten Stunden mit den Mehrspielermodi verbracht und daher können wir – wenn auch mit ein wenig Wehmut – Treyarchs Entscheidung gegen die Singleplayer-Kampagne gut nachvollziehen. Mit den freigewordenen Ressourcen hat das Studio nicht nur den bisher umfangreichsten klassischen Mehrspielermodus der Reihe aufgebaut und die Zombie-Kämpfe kräftig aufgestockt, sondern liefert obendrein die bis dato technisch saubersten Battle-Royale-Gefechte. Ob das neue Trio der etwas angestaubten Reihe genügend frischen Wind in die Segeln bläst und der Wegfall der Einzelspielerkampagne tatsächlich durch den Last-Man-Standing-Modus passend kompensiert wird, das wollen wir nun auf den folgenden Seiten klären.

PUBG lässt grüßen

PUBG und *Fortnite* haben dafür gesorgt, dass Battle-Royale-Gefechte aus dem Online-Shooter-Genre kaum noch wegzudenken sind – auch der große *CoD*-Konkurrent *Battlefield 5* soll über einen entsprechenden Modus verfügen. Während *PUBG* weiterhin mit einigen technischen Schwierigkeiten, einem holprigen Einstieg und einer eher durchschnittlichen Grafik zu kämpfen hat, ist *Fortnites* Comic-Optik und die doch recht junge Spielerschaft ein Grund dafür, dass viele (ältere) Genrefans bisher nicht in den Genuss der äu-

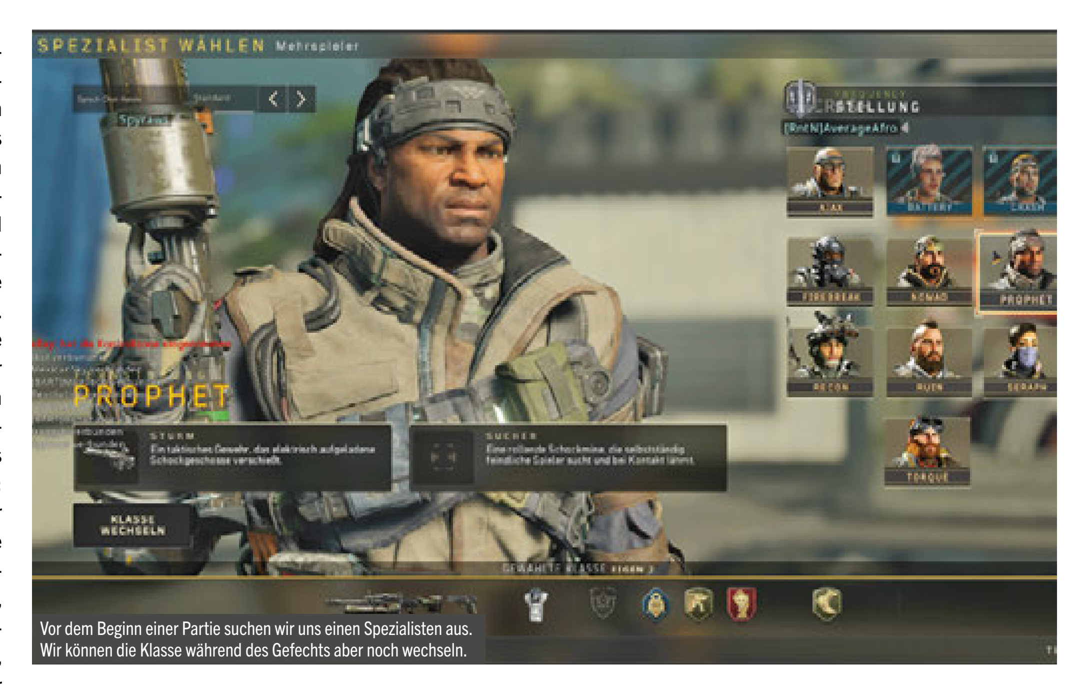


Die Spezialisten im Mehrspielermodus verfügen über unterschiedliche Fähigkeiten. Ajax kann mit seinem Schild feindliche Schüsse abwehren.



Wenn man sich unter den zehn letzten Überlebenden im Blackout-Modus befindet, ist die Spannung ungemein groß.

ßerst spannenden Last-Man-Standing-Gefechte gekommen sind. Genau das möchte Treyarch mit dem neu eingeführten Blackout-Modus ändern. Optisch unterscheidet sich der Modus nicht von den klassischen Mehrspielergefechten und auch das bis heute fast ungeschlagene Gunplay und das rasante Movement-System sind identisch. Ergo: Uns erwartet zwar nicht die Edel-Grafik eines *Battlefield*, aber dafür ein sehr erprobtes und fein austariertes Spielsystem. Als offensichtliche Inspiration für das Gameplay dient hingegen *PUBG*: Wir springen von einem Helikopter in einem Wingsuit auf eine riesige Map, sammeln anschließend möglichst viel Loot in Form von Waffen, Visieren, Healthpacks sowie Panzerungen ein und versuchen dann, uns gegen die 99 anderen Spieler zu behaupten. Damit die letzten Überlebenden auf der Karte aufeinander treffen, gibt es noch eine Energiekuppel, die sich mit der Zeit immer mehr verkleinert. Wenn wir uns außerhalb der Kuppel befinden, erleiden wir Schaden und sind so – je nach Anzahl der mitgeführten Healthpacks – in wenigen Sekunden oder Minuten tot.



Vor dem Beginn einer Partie suchen wir uns einen Spezialisten aus. Wir können die Klasse während des Gefechts aber noch wechseln.

Den Blackout-Modus kann man – wie auch *PUBG* – entweder alleine, zu zweit oder zu viert bestreiten. So oder so sind die Gefechte höchst nervenaufreibend – aber im positiven Sinne. Mit der Zeit lernt man zwar die Map relativ gut kennen und weiß, in welchen Gebieten es recht wahrscheinlich gute Drops gibt, aber man kann natürlich nie genau voraussehen, was die anderen Spieler vorhaben und auf welche Taktik sie setzen. Es kann durchaus vorkommen, dass man in vier von fünf Partien gleich in den ersten Minuten erschossen wird, weil man in einem Areal angefangen hat, in dem zig andere Spieler unterwegs sind und bereits alle Waffen eingesammelt haben. Oder man läuft nichts ahnend durch einen Wald und hört nicht einmal den tödlichen Sniper-Schuss, der einen aus der Partie schleudert. Ebenso kommt es vor, dass man am eigenen Skill scheitert und so etwa zu schlecht auf eine Gruppe von Gegnern zielt oder im Panik-Modus aus Versehen auf die Springen-Taste drückt. Mit etwas Beharrlichkeit lernt man aber von jeder einzelnen Partie und so erhöhen sich auch die Überlebenschancen. Ob man aber schlussendlich in einer Runde als Letzter übrig bleibt, hängt oftmals auch vom Glück ab. Wer zum Beispiel gleich zu Anfang in dem Gebiet landet, wo die Energiekuppel am Ende ihren kleinsten Radius hat, kann sich in aller Ruhe verschanzen und mit einem Sniper-Gewehr die anrückenden Feinde aus einer sicheren Stellung aufs Korn nehmen. Der Glücksfaktor hat uns aber nicht davon abgehalten, es bis spät in die Nacht immer wieder aufs Neue zu versuchen – hier könnte man fast schon von einem Sucht erzeugenden Spielmodus sprechen.

Die feinen Unterschiede

Der Blackout-Modus wirkt also auf den ersten Blick fast wie eine dreiste Kopie von *PUBG* – nur eben in technisch sauberer Form. Doch gibt es auch viele kleine Unterschiede, die dafür sorgen, dass die Gefechte in mancher Hinsicht schneller ablaufen und andererseits mehr taktische Optionen bieten als die Mutter aller Battle-Royale-Spiele. So werden einige *PUBG*-Fans sich recht wahrscheinlich über die relativ einfache Ballistik und die am Ende eher geringen spielerischen Unterschiede zwischen den einzelnen Sturm-, Maschinen- und Sniper-Gewehren beschweren. Ebenso ist die Blackout-Karte im Vergleich zu Erangel von *PUBG* etwas kompakter und dadurch kommt es recht schnell zu Begegnungen mit anderen Spielern. Uns hat das aber überhaupt nicht gestört, da so die unnötig langen Laufwege entfallen und zudem das Gunplay und das Movement-System sehr gut für Kämpfe aus naher Distanz geeignet sind. Zudem kann man sich nicht wirklich über die Dimensionen der Karte beschweren: Sie ist so groß, dass man gerne mit Fahrzeugen wie Buggies, LKWs und Helikoptern auf der Map unterwegs ist. Insgesamt waren wir einfach begeistert über die Architektur der Karte. So sind die einzelnen Areale leicht voneinander zu unterscheiden, sehen trotz der etwas betagten Grafik-Engine super aus und bieten einen perfekten Raum für heiße Gefechte. Außerdem gibt es noch viele geheime Bereiche auf der Karte, die es zu entdecken gilt. In einer kleinen, in einem Wald versteckten Militärbasis kann man sich zum Beispiel hervorragend ausrüsten und auf einer Baustelle gibt es noch einen unterirdischen Bereich, den man über einen Schalter aufschließt und sich dann oftmals über ein fettes Scharfschützengewehr freuen darf.

Taktischer als *PUBG* ist der Blackout-Modus von *Call of Duty: Black Ops 4* hingegen wegen der Perks und Gadgets. Als Loot sammeln wir nicht nur Ausrüstungsge-


Gelegentlich sind auch schnelle Reflexe im Blackout-Modus gefragt. Häufig sind aber Taktik und Ausrüstung von entscheidender Bedeutung.


Man sollte sich im Blackout-Modus nie zu sicher fühlen. Wir wurden zum Beispiel des Öfteren beim Lauern in einem Haus von einem Feind überrascht.



Die Blackout-Karte bietet viel Abwechslung und obendrein ein Wiedersehen mit altbekannten Multiplayer-Maps der Reihe. Hier im Bild sehen wir Nuke Town.

genstände, sondern auch Verbesserungen, die uns etwa warnen, wenn auf uns gezielt wird oder mit deren Hilfe wir uns fast lautlos bewegen. Die Perks halten jedoch nicht ewig, man muss sie gezielt in der passenden Situation einsetzen. Manche der Verbesserungen dienen auch dem Teamplay und lassen uns zum Beispiel Squad-Mitglieder schneller wiederbeleben oder wir können unsere Kameraden auch durch Wände sehen. Unserer Erfahrung nach können die Verbesserungen tatsächlich spielentscheidender sein als die sonstige Ausrüstung – wenn man den Feind lange im Voraus hört, hilft ihm seine Stufe-3-Rüstung und sein schnelles Sturmgewehr mit 4X-Zoom auch nicht mehr weiter.

Nicht nur für die jungen Wilden

In unseren Augen ist der Blackout-Modus im Vergleich zu *PUBG* besser für Spieler geeignet, die vielleicht nicht die besten Scharfschützen der Welt sind und nicht (mehr) über die Reflexe einer jungen Raubkatze verfügen. Das dürfte ein wichtiger Faktor sein, wenn es um die etwas älteren Spieler geht. Doch auch Fans anderer Battle-Royale-Titel werden mit dem Blackout-Modus zufriedengestellt, zumal der große Konkurrent technisch längst nicht so weit ist wie *Black Ops 4*. Wir haben während unserer Spielzeit von mehr als 30 Stunden nur zwei Abstürze erlebt, einen Gummiband-Effekt (wie man ihn immer noch aus *PUBG* kennt) gab es nicht einmal in den ersten Spielminuten einer Partie und zu heftigen Rucklern kam es in keinem der Gebiete auf der Karte. Wer also Lust auf faire und reibungslose Battle-Royale-Gefechte hat, ist unserer Meinung nach mit dem Blackout-Modus aktuell am besten beraten. Wie es schlussendlich um Themen wie Cheater oder zukünftiges Kartenfutter steht, können wir hingegen aktuell nicht beantworten. Während des Tests sind wir jedenfalls nicht auf Spieler gestoßen, die offensichtlich Aimbots oder Ähnliches einsetzen – aber das kann sich bekanntlich noch ändern.

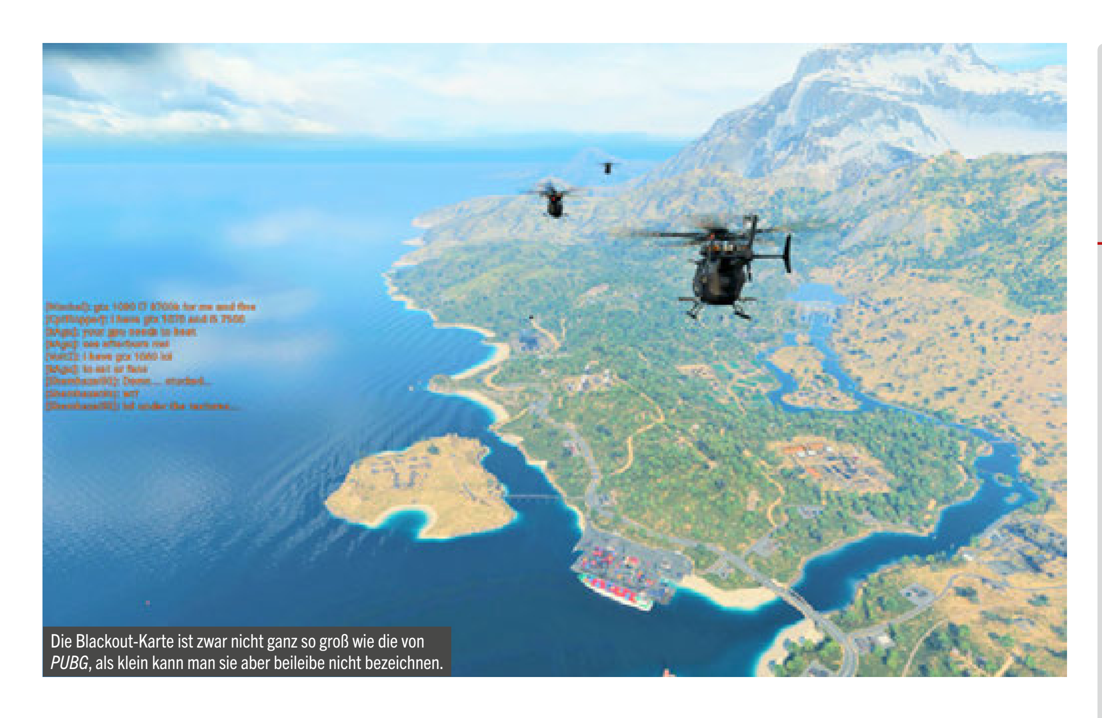
Fetter Mehrspielermodus

Unserer Meinung nach hätte der Blackout-Modus eigentlich schon ein eigenständiges Spiel werden können, so sehr haben wir uns in den äußerst gelungenen und spannenden Battle-Royale-Gefechten verausgabt. *Call of Duty: Black Ops 4* hat aber noch mehr in petto: Der klassische Mehrspielerpart hat zum Beispiel neben 14 (!) hervorragenden Maps und den bewährten Spielvarianten wie Domination, Kill Confirmed oder Team Death zwei komplett neue Modi bekommen. Heist hat eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Evergreen *Counter-Strike*: Mit Geld kaufen wir zu Beginn Waffen sowie Ausrüstung und damit wir uns in den nächsten Runden verbessern können, müssen wir als Team Geldsäcke auf der Karte einsammeln oder Gegner ausschalten. Einen Respawn gibt es nicht und so sollte man hier besser mit Bedacht vorgehen. Der zweite neue Modus heißt Control. Hier muss ein Team zwei Punkte auf der Karte verteidigen, während die andere Gruppe versucht, sie einzunehmen. Dabei haben beide Teams nur 25 Respawns, weshalb es auch hier sehr auf den Skill ankommt. Uns haben die beiden neuen Modi sehr gut gefallen, weil sie die bekannte, sehr auf Action ausgelegte *CoD*-Formel ein wenig abändern und so zumindest für eine frische Brise im Multiplayerpart sorgen.

Der Mehrspielermodus hat neben den Maps und Modi zwei deutlich gravierendere Neuerungen erhalten. Zwar kommt weiterhin das bewährte Pick-10-System für unsere Waffenauswahl und Ausrüstung zum Einsatz, dazu haben sich aber noch zehn Spezialisten-Klassen gesellt. Die können wir auch während einer Partie ändern und erhalten so Zugriff auf unterschiedliche, besondere Angriffe und Fähigkeiten. Mit Battery steht uns etwa eine Cluster-Granate zur Verfügung und zudem ein Granatwerfer. Ajax setzt hingegen auf seinen Mannstopper-Schild sowie Blendgranaten, Crash sorgt für eine erhöhte Lebensenergie bei seinen Mitspielern. Uns haben die neuen taktischen Möglichkeiten ungemein gut gefallen, auch wenn einige Klassen unserer Meinung nach noch etwas überarbeitet werden sollten. Fireflys Flammenwerfer hat zum Beispiel eine so immense Reichweite, dass sie uns ein wenig zu stark vorkam. Wer die Spezialisten und ihre Fähigkeiten kennenlernen möchte, kann zudem eine Tutorial-Kampagne spielen, in der man nicht nur schicke Zwischensequenzen zu sehen bekommt, sondern ebenso spannende Kämpfe gegen Bots bestreitet – als Ersatz für den klassischen *CoD*-Einzelspielermodus sollte man



Auf der Blackout-Karte sind viele Geheimnisse versteckt. Auf einer Baustelle kann man zum Beispiel einen unterirdischen Bereich öffnen.


Die Blackout-Karte ist zwar nicht ganz so groß wie die von *PUBG*, als klein kann man sie aber beileibe nicht bezeichnen.

das Tutorial aber natürlich nicht ansehen.

Die zweite Neuerung hat mit dem Heilen zu tun. In *Black Ops 4* regenerieren sich die Charaktere nicht mehr automatisch, sondern nur auf Knopfdruck. Zudem verzichtet der neue Mehrspielermodus wie schon *Call of Duty: WW2* auf die wilden, vertikalen Kämpfe und ebenso auf Wallrun-Fähigkeiten der letzten Ableger und beschert uns so insgesamt ein wirklich klassisches *CoD*-Mehrspielererlebnis wie etwa noch zu Zeiten von *Modern Warfare 1* – nur eben mit den neuen Klassen und einer wirklich sehr guten Map-Auswahl. Wer also eine längere Pause von den *Call of Duty*-Mehrspielergefechten gehabt hat und nun doch ein wenig Lust auf die kurzweiligen Partien hat, ist mit *Black Ops 4* entsprechend mehr als gut beraten. Einzig das Matchmaking sollten die Entwickler schleunigst noch verbessern. Wir hatten sehr häufig Matches, in denen Level-5-Spieler gegen Stufe-50-Veteranen antreten mussten und die Partien logischerweise richtig langweilig waren.

Gewinner-Trio

Das riesige *CoD*-Paket bietet außerdem einen aufgebohrten Zombie-Modus, in dem wir wieder einmal gemeinsam mit bis zu vier Spielern gegen Wellen von Untoten kämpfen. Neu ist nun, dass man eine Klasse für die Horde-Gefechte aussuchen darf, die über die Spezialfähigkeiten des jeweiligen Charakters entscheidet. Zum Release stehen zwei Szenarien zur Auswahl, die beide kaum unterschiedlicher sein könnten. Auf der ersten Karte kämpfen wir im antiken Rom in einer Arena, im anderen Szenario hingegen auf der sinkenden Titanic. Der Schwierigkeitsgrad ist erneut sehr hoch und außerdem gilt es wieder, viele Geheimnisse zu entdecken. Mit dem Zombie-Modus kann man sich also ähnlich wie auch mit den Blackout- und Mehrspielergefechten stundenlang beschäftigen und richtig viel Spaß haben.

Insgesamt ist *Call of Duty: Black Ops 4* damit ein wirklich fettes Online-Shooter-Paket, das unserer Meinung nach in allen drei Disziplinen überzeugt. Wir fanden alle Bestandteile sogar so gut, dass jeder einzelne davon eigentlich auch ein selbstständiges Spiel hätte sein können. Wenn es also etwas an dem neuen *CoD* zu beanstanden gibt, ist es die Preispolitik von Activision. Eine Pro-Edition, die neben einigen physischen Extras auch den Saison-Pass beinhaltet, kostet ganze 120 Euro (bzw. 130 Euro für die Konsolenversionen). Das ist eine Menge Geld, das aber in Anbetracht der Qualität und des Umfangs für Fans von kurzweiligen Ballerorgien am Ende gut angelegt ist – man kann sich ohne Probleme mehr als 100 Stunden mit dem Spiel beschäftigen. Trotzdem wäre es vielleicht auch möglich gewesen, den Blackout- oder den Zombie-Modus einzeln zu verkaufen und so Leute glücklich zu machen, die eben nur eine der drei Gefechtsvarianten intensiv spielen möchten. ❑

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist



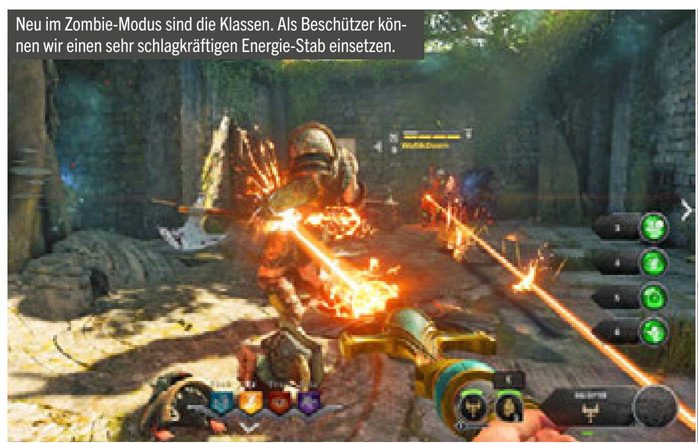
„Die Kampagne habe ich keine Sekunde vermisst!“

Eigentlich war ich bis dato kein großer Fan von Battle-Royale-Spielen. Das hatte aber tatsächlich weniger mit dem Konzept zu tun, sondern vielmehr mit den einzelnen Titeln. *PUBG* ist technisch leider noch nicht so weit und für *Fortnite* fühle ich mich einfach zu alt. Den Blackout-Modus von *Black Ops 4* liebe ich hingegen, weil hier schon zum Release das Balancing stimmt, die Technik funktioniert und die Spielkarte meines Erachtens fast perfekt ist. Zudem hatte ich mit dem Mehrspielermodus so viel Freude wie seit *Modern Warfare 2* nicht mehr und auch die Zombie-Kämpfe finde ich richtig unterhaltsam. Für mich ist *Black Ops 4* somit das beste *Call of Duty* seit Jahren. Ich muss auch sagen, dass ich die Singleplayer-Kampagne keine Minute vermisst habe – die drei gelungenen Online-Modi sind mir deutlich lieber als ein bombastischer, aber kurzer Einzelspielerspaß.

PRO UND CONTRA

- ➕ Alle drei Mehrspielermodi qualitativ hochwertig
- ➕ Balancing in allen Modi gut bis sehr gut
- ➕ Aktuell technisch bester Battle-Royale-Modus
- ➕ Klassischer Mehrspielermodus mit 14 gelungenen Maps
- ➕ Trotz betagter Engine hübsche Mehrspielerkarten
- ➕ Viel Abwechslung im Zombie-Modus
- ➖ Matchmaking im klassischen Mehrspielermodus fehlerhaft
- ➖ Der Grafik-Engine merkt man ihr Alter an
- ➖ Sehr hoher Preis für das Komplettpaket mit Season-Pass
- ➖ Ballistik im Blackout-Modus ist nicht ganz glaubwürdig




Neu im Zombie-Modus sind die Klassen. Als Beschützer können wir einen sehr schlagkräftigen Energie-Stab einsetzen.


Die beiden Szenarien im Zombie-Modus könnten kaum unterschiedlicher sein. Hier kämpfen wir im antiken Rom, auf der anderen Karte sind wir hingegen auf der sinkenden Titanic unterwegs.

Call of Duty: Black Ops 4

Technik-Infos & Tuning-Tipps

Spielerisch ist das neue *Call of Duty* fast über jeden Zweifel erhaben. Doch wie es um die Technik steht, erfahrt ihr hier.

Von: Philipp Reuther & Matti Sandqvist

Auf diesen beiden Seiten wollen wir uns auf die Technik von *Call of Duty: Black Ops 4* konzentrieren, denn auch diese wurde von der Entscheidung, auf den Einzelspieler-Modus zu verzichten, mit Blackout einen Battle-Royale-Modus zu integrieren und außerdem mit dem stärkeren Mehrspieler-Fokus auch die Gemeinde der PC-Zielgruppe zu verkleinern, maßgeblich beeinflusst.

Technische Erweiterungen

Zum Einsatz kommt auch in *Black Ops 4* – und dem Blackout-Modus – die seit *Call of Duty 2* genutzte Infinity Ware Engine. In ihren Grundzügen stammt die nunmehr im Kern 13 Jahre alte Engine von id Softwares id-Tech-3-Engine ab. Aber natürlich wurde der Grafikmotor über die Jahre stets weiter verbessert und erweitert und dürfte kaum noch eine Code-Zeile mit dem Urvater der Technik gemein haben. Auch für *Black Ops 4* wurden technische Neuerungen integriert, die wiederum vor allem den Battle-Royale-Modus Blackout betreffen. Die offensichtlichste Engine-Erweiterung hat mit der Darstellung der gewaltigen Karte zu tun, die Treyarch als Spielfeld für die Battle-Royale-Gefechte auserkoren hat.

Um deren Darstellung zu realisieren und dabei hohe, stabile Bildraten zu gewährleisten, musste das Ressourcen-Handling, das Streaming und das Level-of-Detail überarbeitet, ergänzt und ausgebaut werden. Daher unterscheidet sich auch die generelle Darstellung der weitläufigen Insel von den ansonsten eher kleinen, begrenzten Arealen eines *Call of Duty*-Titels. Nach Entwicklerauskunft wird die Battle-Royale-Map aus zuvor erstellten, „gemalten" Daten im Editor generiert und anschließend von Hand ausgeschmückt. Das aus den Höhendaten generierte und für die Landschaftsdarstellung genutzte Drahtgittermodell wirkt hier und dort etwas grob, allerdings kommt offenbar auch etwas Tessellation zum Einsatz. Diese Technik wird dazu verwendet, allzu geradlinige Polygonkanten zu brechen, den Hügeln, Hängen und Landschaften ihre geschwungene Form zu geben und außerdem den etwas gröberen Details wie etwa Geröll mittels Displacement-Mapping zu mehr Struktur zu verhelfen. Die meisten kleineren und feineren Details wie Kiesel, Risse im Asphalt oder Mauerwerk erhalten durch Parallax-Occlusion-Maps einen dreidimensionalen Eindruck. Die Texturierung von Landschaft und Level-Geometrie ist dabei weitgehend gut bis zufriedenstellend, insbesondere einige Objekte zeigen durchaus schicke, hoch aufgelöste Pixeltapeten. Wirklich beeindruckend sind die Texturen aber nur sehr selten, oftmals fallen sie wenig hübsch, grob und matschig aus.

Saubere Performance

Die Karte bietet einige sehr unterschiedliche Gebiete sowie eine Vielzahl verschiedener und teils sehr auffälliger Gebäude. Darunter finden sich beispielsweise ein Staudamm, eine heruntergekommene Spuk-Villa, ein Fracking-Turm oder offene, weite Felder und dichte Wälder, die für sowohl optische als auch spielerische Abwechslung sorgen. Wirklich beeindruckend dabei ist, dass es Treyarch gelungen ist, diese große, abwechslungsreiche und detaillierte Karte so sauber und geschmeidig darzustellen, noch dazu in einem anspruchsvollen Multiplayer-Titel mit bis zu 100 Spielern. Wie gut das Streaming der Engine funktioniert, lässt sich am besten während des Anflugs und Absprungs zu Beginn einer Runde begutachten: Während ihr mit den anderen Spielern in Hubschraubern herangeflogen werdet, kann man die gesamte Spielwiese in Augenschein nehmen. Dabei sind nicht nur größere Objekte und Gebäude zu sehen, sondern auch viele Feinheiten, die auch noch überzeugend ausgeleuchtet werden und feinste Schatten werfen. Pop-Ups sind zwar hier und dort und vor allem bei Detailstufen wechselnden Baumwipfeln zu beobachten, im Vergleich etwa zum Konkurrenten *PUBG* aber sehr unauffällig. Tatsächlich halten wir die Distanzdarstellung in Blackout im Vergleich zu anderen Multiplayer-Titeln für außergewöhnlich. Die Bildraten beim Anflug und dem Absprung liegen dabei deutlich niedriger als beim Spielen und markieren das Worst-Case-Szenario in Blackout. In keiner anderen von uns erlebten

UNSER TEST-SYSTEM: CAPTIVA G21I 18V1



Für moderne Shooter braucht es auch einen topmodernen Rechner. Zwar verwendet auch *Call of Duty: Black Ops 4* nach wie vor die Infinity Ware Engine, die von der id-Tech-3-Engine abstammt. Über die Jahre wurde diese jedoch so weit ausgebaut, dass sie auch potentere Hardware vor genügend Aufgaben stellt. Vor allem der neue Battle-Royale-Modus Blackout und die dazugehörige riesige Karte, auf der bis zu 100 Spieler gleichzeitig Platz finden, sorgen natürlich für Rechenaufwand. Mit dem Captiva G21I 18V1, seinem Core-i7-8700K-Prozessor und der neuen Geforce RTX 2080 steht einem flüssigen Spielvergnügen allerdings nichts mehr im Weg. Alles weitere lest ihr natürlich auf dieser Doppelseite in den allgemeinen Tuning-Tipps.

PROZESSOR:
Intel Core i7-8700K Coffee Lake 3,70Ghz

MAINBOARD:
MSI Z370-A Pro

GRAFIKKARTE:
Palit GeForce® RTX 2080 8 GB GDDR6

ARBEITSSPEICHER:
16 GB DDR4 Crucial

FESTPLATTE:
1TB SATA III Seagate Barracuda

SSD:
SSD 250 GB Crucial

NETZTEIL:
Thermaltake SMART RGB 500W 80+

BETRIEBSSYSTEM:
Windows 10 Home 64-bit


Für unsere Benchmark-Szene haben wir die Tankstelle im Norden der Blackout-Karte als Startpunkt ausgesucht.

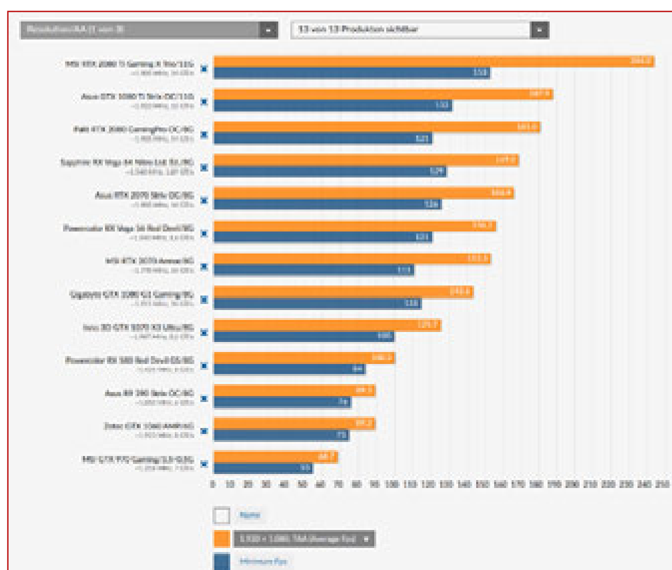
Gameplay-Situation lagen sie während des Testens niedriger. Dabei ist die Performance etwa im Vergleich zu *PUBG* noch immer sehr gut und weitestgehend geschmeidig. Ruckler traten während des Anflugs nur sporadisch und sehr selten auf – zumeist, wenn der Grafikspeicher knapp ausfiel.

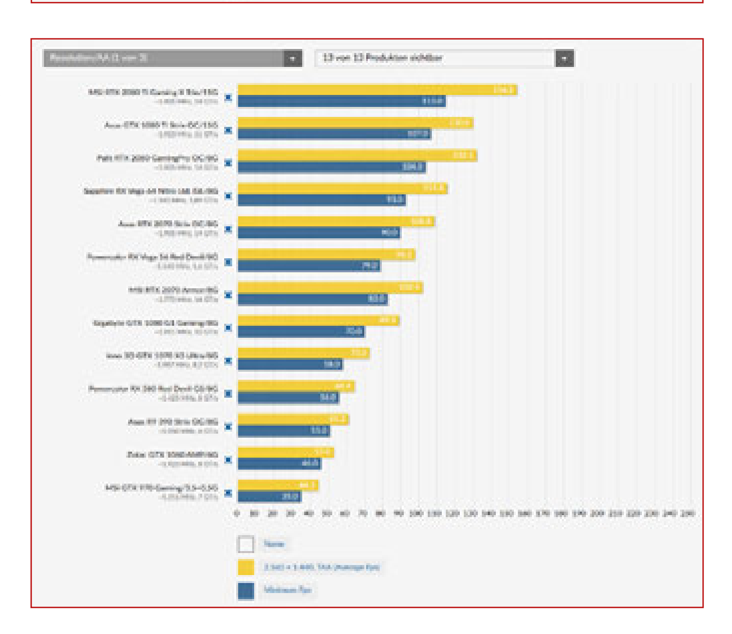
So beeindruckend die Darstellung und die gute Performance beim Anflug auf das Blackout-Spielfeld sind, so unwichtig sind beide Punkte gegenüber der eigentlichen Leistung und optischen Umsetzung des tatsächlichen Gameplays. Doch auch hier weiß Blackout zu gefallen, ja gar ein wenig zu überraschen. War *Black Ops 3* beim Erscheinen 2015 noch von technischen Problemen geplagt und die Leistung damals selbst mit schneller PC-Hardware etwas kompromittiert, ist die Performance nun auch in dem anspruchsvollen Blackout-Modus beinahe tadellos. Die Optik ist gefällig und bietet eine hübsche Beleuchtung samt einem globalen Ansatz für glaubhafte Licht- und Farbübertragungen. Beim Betreten von Gebäuden wird die Gewöhnung der Augen an unterschiedliche Helligkeitsumstände auffällig simuliert, die üppige Vegetation ist fein ausgeleuchtet und verschattet. Dazu zieren eine Vielzahl Effekte wie aufgewirbelter Staub, Rauch oder volumetrischer Nebel die geschmackvollen und handwerklich erfreulich sauber erstellten Areale. Die temporale Kantenglättung sorgt zwar für eine gewisse Unschärfe des Bildes, greift aber sehr gut, glättet Pixeltreppchen effektiv wie effizient und weitestgehend ohne temporale Nebeneffekte. Insgesamt gesehen wirkt das optisch Dargebotene in Blackout zwar nicht wegweisend, schick und konkurrenzfähig ist die Grafik aber allemal. Besonders gut gefallen hat uns dabei, wie sauber, poliert und stabil das Bild wirkt, insbesondere im direkten Vergleich mit dem Mitbewerber *PUBG*.

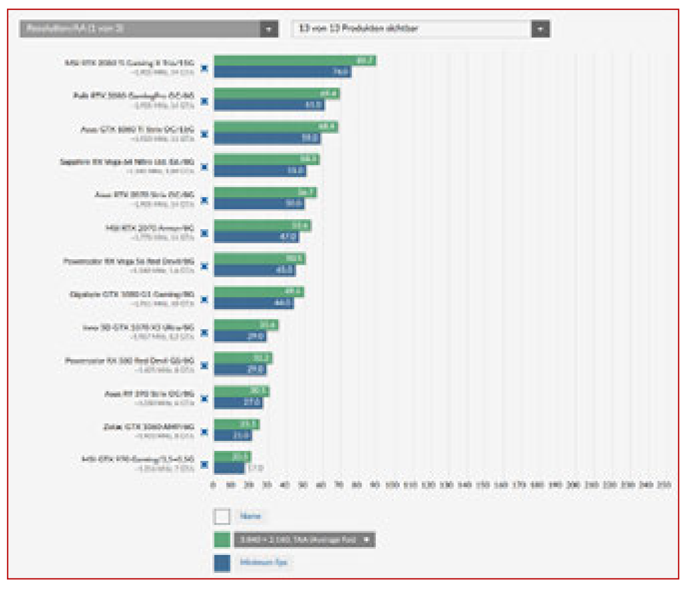
Wichtiger noch als die Grafik ist in einem Multiplayer-Modus wie Blackout indes die Performance. Hohe Frameraten von zumindest 60 Fps sowie eine möglichst ruckelfreie Bildausgabe sind essenziell für geschmeidige, latenzarme Gefechte. Und hier zeigt sich die wahre Qualität des technischen Unterbaus von *Black Ops 4*: Trotz der großen Ausmaße der Karte, der hohen Sichtweite und der durchaus erwähnenswerten Detailfülle und Vegetationsdichte können in Blackout sehr hohe, geschmeidige Bildraten erzielt werden.

Benchmarks

Benchmarks in einem Multiplayer-Titel sind häufig etwas schwierig, aufgrund des unvorhersehbaren Verhaltens der anderen Mitspieler ist immer ein gewisser Chaos-Faktor gegeben. Nach langer Evaluierungsphase und einigen Probespielen haben wir uns eine Benchmarkszene ausgesucht, die leistungstechnisch sowohl anspruchsvoll ausfällt und uns die Messungen nicht allzu schwierig macht. Dazu steuern wir nach dem Absprung zum Beginn der Runde die Tankstelle im Norden der Karte an (Estate-Bereich). Im Inneren der Tankstelle finden wir eine Waffe und einige Ausrüstungsgegenstände, um uns allzu aggressiver Benchmark-Saboteure zu erwehren. Außen, vor dem von weithin sichtbaren S-Logo, startet unser 20-sekündiger Benchmark. Wir sprinten den Schotterpfad gen Süden, bis in das kleine Dorf. Dabei sorgen der theoretische Blick über die gesamte Karte, die dichte Vegetation und die Gebäude für eine hohe, sich im oberen Mittel befindliche Last. Die Bildraten sind dabei freigeschaltet, mittlerweile wurde das 120 Fps-Limit wie von den Entwicklern versprochen erst auf 144 Fps erhöht und nun entfernt. Wir nutzten des Weiteren mit Geforce 416.34 WHQL und Radeon Software 18.10.1 Optional die aktuellen Treiber für beide Grafikkartenhersteller – sowohl der Nvidia- als auch der AMD-Treiber weisen dabei Optimierungen für *Black Ops 4* aus. ❑







Unser Adler begleitet uns über das ganze Abenteuer und sorgt nicht nur für die Übersicht aus der Luft, sondern greift später sogar Gegner an.

Assassin's Creed: Odyssey

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Ubisoft
Publisher: Ubisoft
Erscheinungsdatum: 5. Oktober 2018
Preis: ca. € 55,-
USK: ab 16 Jahren

Ist der längste Teil der Meuchelmörderreihe auch der beste? In unserem Test erfahrt ihr, wie gut das Griechenland-Abenteuer geworden ist.

Von: Matti Sandqvist

Schon in unserer letzten Vorschau vor dem Test haben wir etwas festgestellt – *Assassin's Creed: Odyssey* hat epische Ausmaße! Nachdem wir in etwas über 50 Stunden die letzte Hauptmission absolviert haben, können wir das nur unterschreiben – keine andere Kampagne der renommierten Meuchelmörderreihe hat uns so lange an den Bildschirm gefesselt. Obendrein ist das Spiel nach dem Abschluss der letzten Mission noch lange nicht zu Ende. Die Entwickler bieten uns ein sehr ausgiebiges Endgame, mit dem man sich gut und gerne mehr als 25 Stunden beschäftigen kann – bis dann die ersten kostenpflichtigen DLCs erscheinen und die Spielwelt um neue Quests und Gebiete erweitern. Wer sich auf die Odyssee in der griechischen Antike begibt, sollte sich folglich – ähnlich wie bei einem Online-Rollenspiel – viel Zeit mitnehmen. Ob der Aufwand sich wiederum auch auszahlt und wie viel Spaß wir tatsächlich während unseres Griechenland-Abenteuers hatten, das wollen wir in unserem Test von *Assassin's Creed: Odyssey* beantworten.

Der neue Ableger entführt uns in die griechische Antike, genauer gesagt in das Jahr 431 vor Christus, wo wir anfangs noch auf der Suche nach dem Ursprung des Speers von Leonidas sind. Bei der Gestaltung der Spielwelt haben sich die Entwickler wieder richtig viel Mühe gegeben und lassen uns so in einer frisch wirkenden und zugleich wunderschön aussehenden Epoche der Weltgeschichte wandern. Der bittere Kampf zwischen den einzelnen Stadtstaaten wie Sparta und Athen, der zu jener Zeit in Griechenland ausgetragen wurde, ist zudem ein fesselndes Thema. Ebenso lassen berühmte Persönlichkeiten, auf die wir während unseres Abenteuers treffen – etwa der Philosoph Sokrates, der Mediziner Hippokrates und der Staatsmann Perikles –, einen Hauch von einer kleinen, aber gelungenen Geschichtsstunde aufkommen.

Zwei gar nicht so ungleiche Helden

Leonidas, der Besitzer des mächtigen Speers, dürfte – Hollywood sei Dank! – den meisten hingegen als der König der Spartaner bekannt sein. Der todesmutige Heerführer konnte bei den Thermopylen mit seinen 300 Spartiaten eine für damalige Verhältnisse gigantische persische Armee aufhalten. Was

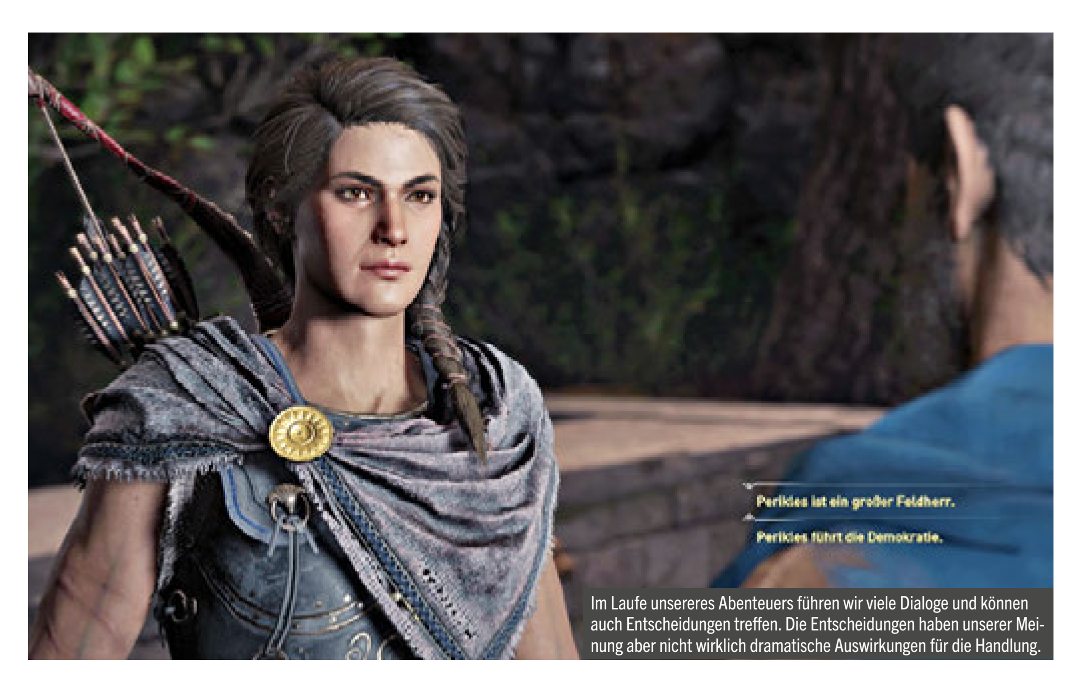


Während unserer Abenteuers erleben wir auch die eine oder andere Romanze.



Die Seeschlachten gehören wieder zu den Highlights des Spiels. Sie unterscheiden sich zwar kaum von denen aus *AC4: Black Flag*, machen aber immer noch richtig Laune.

aber der legendäre Herrscher der Lakonier und seine Lanze mit der Geschichte um die Templer und Assassinen zu tun hat, bleibt in den ersten Spielstunden von *Assassin's Creed: Odyssey* schleierhaft. Wir schlüpfen mit der Animus-Maschine entweder in die Rolle von Alexios oder Kassandra, die sich auf der eher abgelegenen Insel Kefalonia als Söldner verdingen. So entdecken wir mit der Zeit die unglaublich riesige Spielwelt, die sich – ähnlich wie *Assassin's Creed 4: Black Flag* – nicht nur zu Fuß und auf dem Pferd, sondern auch mit einem Schiff erkunden lässt. Die reihentypische Gegenwartsgeschichte bleibt im neuesten Ableger hingegen sehr knapp. Während der Hauptmissionen hatten wir lediglich zwei kurze Sequenzen in der Realität, die man auch locker hätte wegfallen lassen können.



Im Laufe unsereres Abenteuers führen wir viele Dialoge und können auch Entscheidungen treffen. Die Entscheidungen haben unserer Meinung aber nicht wirklich dramatische Auswirkungen für die Handlung.

So verfügen sowohl Alexios als auch Kassandra dank des Speers von Leonidas über Superkräfte, die sie ähnlich wie die Assassinen der anderen *AC*-Teile etwa für heimliche Attentate verwenden. Außerdem sind beide auf der Suche nach ihrer Familie, wollen aber auch zugleich für Frieden im umkämpften Griechenland sorgen. Für das Abenteuer macht es also kaum einen Unterschied, für welchen Helden ihr euch entscheidet, einzig das Aussehen und die (wohlgeratene) deutsche Sprachausgabe unterscheiden sich.

Open-World-Spielplatz

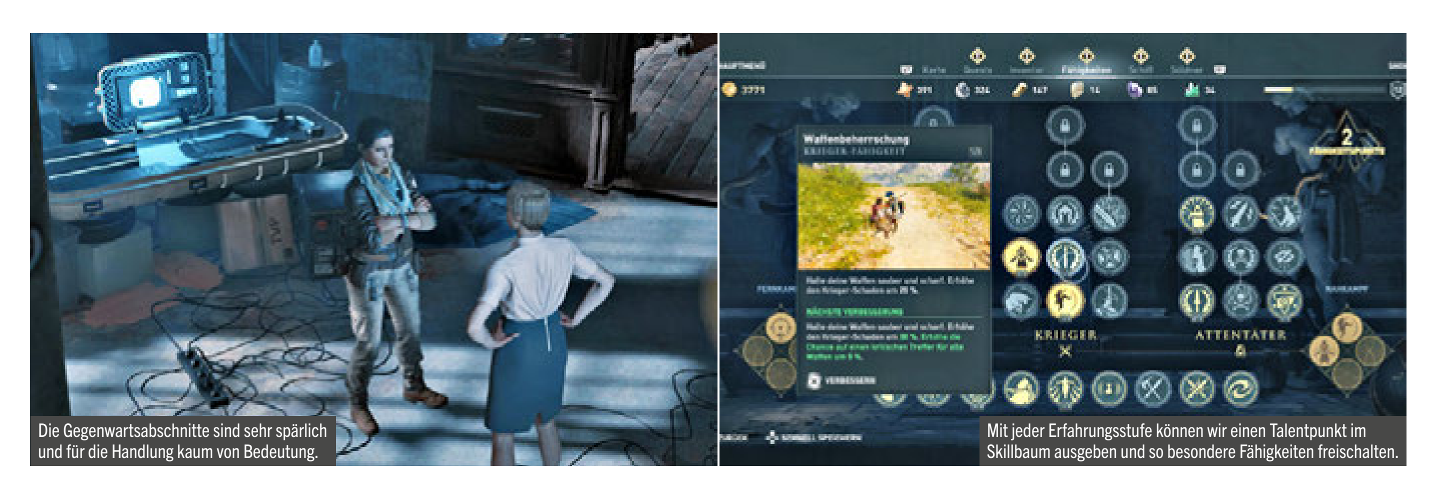
Während der etwa 50 Stunden langen Handlung erleben wir die zudem die eine und andere Überraschung über die wirkliche Herkunft der beiden, die wir euch aber an dieser Stelle lieber nicht verraten möchten. Uns haben die Wendungen schlussendlich aber eher kaltgelassen, weil – wie eigentlich im gesamten Spiel – die Charaktere oberflächlich und klischeehaft bleiben. Wer bereits andere Ubisoft-Titel wie *Watch Dogs 2* oder *Far Cry 5* gespielt hat, kennt aber das Problem um die austauschbaren Protagonisten sowie Nebencharaktere und weiß, dass sie meistens den eigentlichen Spielspaß nur marginal beeinflussen. Im Grunde genommen handelt es sich bei *Assassin's Creed: Odyssey* trotz seiner vielen Rollenspielelemente immer noch um einen riesigen Open-World-Spielplatz, in der wir uns (fast) ganz nach Gusto austoben können. Eine wirklich fesselnde Geschichte oder gar Entscheidungen, die den Verlauf der Handlung gravierend beeinflussen, sollte man hingegen von *Assassin's Creed: Odyssey* lieber nicht erwarten. Vielmehr dürfen wir nun etwa darüber entscheiden, ob wir einen Nebencharakter am Leben lassen und treffen so in späteren Missionen auf ihn. Zudem beeinflussen unsere Entscheidungen die Endsequenz der Hauptkampagne, aber auch hier halten sich die Auswirkungen unserer Meinung nach in Grenzen.

Das dürfte die meisten Fans der Reihe aber nicht stören. Am wichtigsten war es uns zumindest, dass die grandios gestaltete Spielwelt genügend abwechslungsreiche Aufgaben für ein so lang angelegtes Abenteuer bietet. Hier stehen uns neben den aus *AC: Origins* bekannten und überarbeiteten Kämpfen nun auch ausgewachsene Schiffsschlachten zur Verfügung, die – wie bereits in *AC4* – zu den Highlights der Kampagne gehören.

Nach dem Einführungskapitel bekommen wir ein Schiff, mit dem wir nicht nur durch die Spielwelt schippern, sondern auch Kämpfe gegen mehrere Feinde zeitgleich bestreiten. Die Schlachten unterscheiden sich zwar eigentlich nur in der Wahl der Waffen von denen aus *Assassin's Creed 4: Black Flag*, unterhalten aber dank der starken Präsentation und der eingängigen Bedienung weiterhin gut. Zudem können wir das Schiff noch durch Upgrades verbessern und schießen so etwa zwei statt einer Speersalve oder halten noch mehr Treffer aus. Obendrein lassen sich in der Spielwelt Offiziere anheuern, die uns beim Entern von feindlichen Schiffen zur Hand gehen und auch die Angriffswerte unseres Kahns verbessern. Einzig das Anheuern als solches hat uns hierbei nicht so sehr gefallen: Es reicht, feindliche Wachen zu betäuben und sie dann per Knopfdruck zu unserer Mannschaft hinzuzufügen. Hier wären etwa – passend zu einem ausgewachsenen Rollenspiel – vielleicht unterschiedliche Dialogoptionen ein wenig eleganter gewesen, mit denen wir die betreffende Person überzeugen. Außerdem fanden wir es schade, dass wir nicht wie in *Black Flag* mit unserem Schiff auch gegen Küstenfestungen vorgehen – das mag aber eher der geschichtlichen Epoche als dem Zeitdruck der Entwickler verschuldet sein.

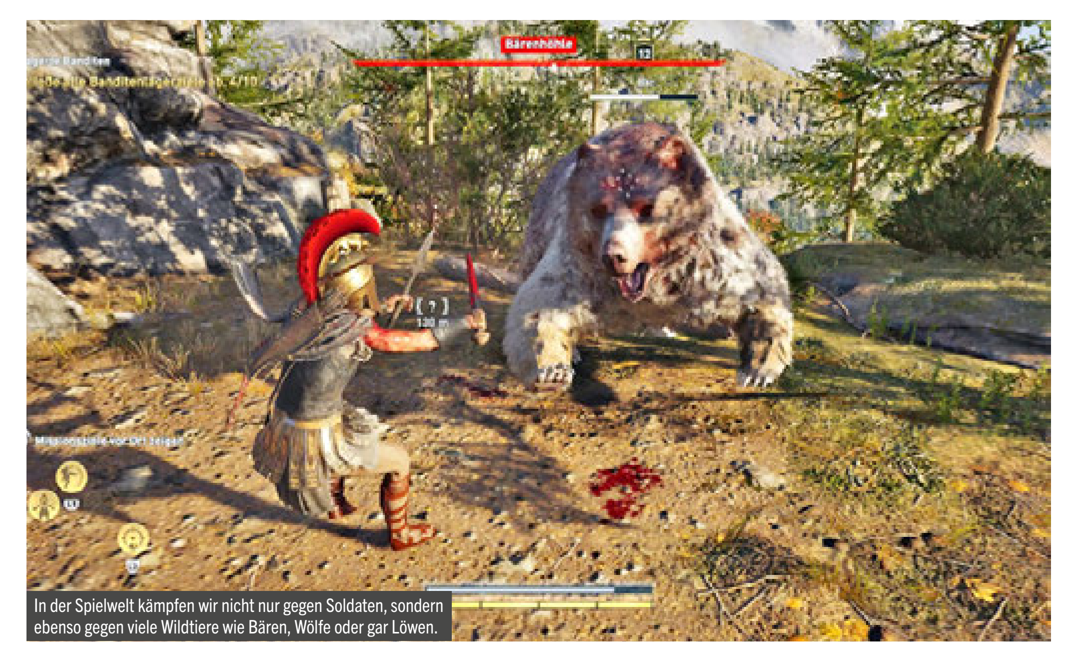
Aufgaben aus dem Automaten

Die Nebenmissionen, zu deren Absolvierung wir aufgrund des Rollenspielsystems mit seinen Erfahrungsstufen regelrecht gezwun-



Die Gegenwartsabschnitte sind sehr spärlich und für die Handlung kaum von Bedeutung.

Mit jeder Erfahrungsstufe können wir einen Talentpunkt im Skillbaum ausgeben und so besondere Fähigkeiten freischalten.



In der Spielwelt kämpfen wir nicht nur gegen Soldaten, sondern ebenso gegen viele Wildtiere wie Bären, Wölfe oder gar Löwen.

gen werden, haben uns hingegen nicht so gut gefallen. Hier stehen uns zumeist langweilige Sammelaufgaben (geh zu einem Wald in der Nähe von Korinth, sammle dort drei Kräuter ein und bring sie mir zurück), moralisch fragwürdige Attentate (ein Bandit hat meine Früchte gestohlen, jetzt musst du ihn umbringen!) oder typische Basismissionen, in denen wir als Ein-Mann-Armee eine ganze Festung auseinandernehmen. Man merkt einfach, dass die Entwickler sich bei den Dialogen und Geschichten kaum Mühe gegeben haben und ihnen zudem eingeschränkte Mittel bei der Gestaltung der Nebenmissionen zur Verfügung standen. Am Ende wirkten die allermeisten Sidequests auf uns so, als ob sie aus einem Automaten gekommen wären, und sie boten entsprechend auch wenig Abwechslung oder Motivation. Positive Ausnahmen hierbei sind aber Aufgaben, die ihr für berühmte historische Persönlichkeiten erledigt. So lernen wir in jenen Quests, wie etwa Sokrates auf seine philosophischen Fragen gekommen ist oder wie Hippokrates die ersten Regeln für Mediziner aufstellte. Doch insgesamt sind gefühlt mehr als 80 Prozent der Nebenmissionen fast schon austauschbar und vom Aufbau her so uninteressant, dass wir oftmals die Dialoge gar nicht mehr angehört haben. Eigentlich wollten die Entwickler gerade mit den Quests die Spielwelt interessant und lebendig gestalten. So kam es uns jedoch mitunter eher vor, als ob wir durch eine Hollywood-Kulisse wandern, die zwar wunderhübsch, aber ebenso oberflächlich und austauschbar ist.

Das ist wirklich schade, denn – wie bereits erwähnt – müsst ihr zahlreiche Nebenquests erledigen, damit ihr in der Kampagne voranschreitet. Das liegt mit den Erfahrungsstufen zusammen, die jeweils für eine (Haupt-)Mission empfohlen werden. Liegt euer Level vier oder fünf Stufen unter der Empfehlung, kann man deren Absolvierung aufgrund der viel zu starken Gegner fast schon vergessen. Es kommt natürlich auf eure Spielweise an, aber wir hatten mindestens drei Mal dicke Grindingphasen im Spiel, die schon bis zu sechs Stunden Zeit beanspruchten und wegen der abwechslungsarmen Nebenmissionen stark an unserer Motivation zum Weiterspielen gekratzt haben.

Da haben die frisch eingeführten Spielmechaniken wie etwa die Massenschlachten oder das Söldnersystem auch nicht wirklich geholfen. Die Schlachten mit rund 150 Kriegern sehen zwar recht nett aus, aber schlussendlich muss man hier auch nur immer dasselbe machen: Die feindlichen Anführer sowie Helden ausschalten und hoffen, dass die eigene Seite siegreich bleibt. Wir hatten in den Gefechten zudem das Problem, dass man sich kaum darüber freut, ob man eine Auseinandersetzung für Sparta oder Athen gewinnt. Im Spiel müssen wir nämlich für beide Seiten Missionen absolvieren und so fehlte es uns zumindest ein bisschen an Motivation, das Kriegsgeschehen zugunsten einer Fraktion zu bewegen.

Eher etwas nervig ist zudem die neue Söldnermechanik von *Assassin's Creed: Odyssey*. Wenn wir im Laufe unseres Abenteuers Verbrechen wie Mord und Diebstahl begehen, werden Söldner auf uns angesetzt. Wir können unser Kopfgeld immer gegen relativ wenige Drachmen auf Knopfdruck einlösen oder müssen uns damit abfinden, dass ein solcher Kopfgeldjäger uns mitten in einer Schleichmission stört. Immerhin darf man aber die wertvolle Beute der Söldner behalten, wenn man sie erlegt – und Kassandra oder Alexios mit schlagkräftigen Schwertern oder dicken Rüstungen ausstatten.

Zu große Spielwelt?

Ein anderer Kritikpunkt unsererseits hängt mit den Dimensionen der Spielwelt zusammen. Natürlich ist es lobenswert, dass die Entwickler uns mit einer so riesigen Open World beglücken – es ist einfach unglaublich, wie präzise und liebevoll man etwa Athen, Korinth und Sparta nachgestellt hat. Da aber die Nebenmissionen eher austauschbar sind, ist die eigene Nähe zur Spielwelt am Ende gering. Alles andere als gering sind aber die Laufwege, die wir für das Erledigen der Aufgaben in Kauf nehmen müssen. Wir hatten oftmals das Gefühl, dass wir mit dem Reiten oder Gehen fast schon länger beschäftigt waren als mit der eigentlichen Mission. Zudem fallen die Ladezeiten für Schnellreisen so lang aus, dass man des Öfteren ins Grübeln kommt, ob man die eigentlich hilfreiche Funktion überhaupt benutzen möchte. Die Ladezeiten machen sich auch sonst überall im Spiel negativ bemerkbar und ließen uns auf die Idee kommen, dass die Entwickler den Speicherbedarf der Spielwelt


Bevor man mit einer Mission loslegt, sollte man besser mit dem Adler das Gebiet erkunden.

In den Missionen können wir wieder leise vorgehen und Gegner per Attentat ausschalten.



Die Massenschlachten sehen zwar gut aus, bieten aber nicht wirklich viel Abwechslung.

wohl ein wenig unterschätzt haben. So wird zwar die Open World stets ohne Ladezeiten gestreamt, aber wenn es etwa zu einem Dialog oder einem plötzlichen Ortswechsel kommt, dürfen wir uns auf eine relativ lange Pause gefasst machen. Das Problem erübrigt sich weitestgehend aber, wenn man das Spiel auf eine SSD-Festplatte installiert.

Ebenso kommt es bei Zwischensequenzen schon mal zu mehreren Unterbrechungen, wodurch die eigentlich Dramatik komplett verloren geht. Noch störender ist aber das Nachladen der Texturen in der offenen Spielwelt. Falls ihr nicht auf einem relativ starken PC spielt, werden die Details von Mauern, Häusern oder Bäumen erst in geringer Entfernung sichtbar – bis dahin darf man sich an vielen Stellen über matschige Texturen freuen.

So müssen wir sagen, dass die Entwickler sich unserer Meinung nach mit *Assassin's Creed: Odyssey* ein wenig verhoben haben. Das Spiel sieht wunderbar aus und bietet uns einen Umfang, der in Anbetracht der Spielzeit auch für heutige Verhältnisse unglaublich enorm ist. Jedoch zeigt es sich vor allem in den Nebenmissionen, dass die Entwickler – aus Zeit- oder anderen Gründen – nicht in der Lage waren, eine abwechslungsreiche Spielwelt zu kreieren, deren Geschichten uns an den Bildschirm fesseln. Trotzdem ist *Assassin's Creed: Odyssey* beileibe kein schlechtes Spiel: Die reihentypischen Spielmechaniken wie die Kämpfe, die Seeschlachten und das Schleichen funktionieren weiterhin wunderbar und auch wir hatten unsere guten Momente im antiken Griechenland – vor allem als es gegen mythische Kreaturen wie den Minotaurus oder Medusa ging. Wer also mit zeitaufwendigen Rollenspielen wie *Dragon Age: Inquisition* oder *Mass Effect: Andromeda* seinen Spaß hatte und wieder für zig Stunden in eine optisch toll gestaltete Spielwelt eintauchen möchte, ist mit *AC: Odyssey* trotz unserer Kritikpunkte gut beraten. ❑

MEINE MEINUNG

Katharina Pache

„Groß, hübsch, unsympathisch."

Ich konnte mich mit Evie und Jacob aus *Assassin's Creed: Syndicate* – der letzte Titel der Reihe, den ich gespielt habe – nicht anfreunden. Im Vergleich zu Kassandra aus *Odyssey* sind die beiden aber echte Sympathieträger. Das Gameplay an sich funktioniert gut (auch wenn die KI ein paar Nachhilfestunden hätte gebrauchen können), die Welt ist hübsch, doch in Sachen Story, Charaktere und Quests fällt *Odyssey* bei mir durch. Ein Typ hat einen schweinischen Text zum Lied einer Musikerin gelallt? Der Kerl muss natürlich sterben! Eine Oma wird von ihrem Kerl nicht mehr befriedigt? Natürlich sammle ich Bärenhoden für einen Liebestrank und leg die Alte dann noch flach, wonach mich ihr überforderter Gemahl dankbar bezahlt. Was zum Geier? Auf die Erfahrungspunkte kann ich dank ausufernder Grind-Abschnitte nicht verzichten, weshalb ich keinen Anreiz habe, solche Quests abzulehnen. Die Kriegsparteien? Könnten mir nicht egaler sein. Warum sollte ich alle Insassen eines Lagers der Spartaner/Athener ermorden und die Schätze stehlen, wenn die mir und den Leuten in der Nähe doch gar nichts Böses wollen? Nur aus einem Grund: Das Spiel belohnt mich dafür. Ein wenig kann man den Scheusal-Grad der Protagonisten regulieren, aber müsste ich Kassandra in einem Wort beschreiben, käme mir als erstes der Begriff „Psychopath" in den Sinn. Während ich in *Splinter Cell*, *Metal Gear Solid* und so weiter Soldaten verkörpere, die gegen Terroristen etc. vorgehen, bin ich in *Assassin's Creed: Odyssey* einfach eine skrupellose Person mit Händchen fürs Morden, die für den richtigen Preis alles und jeden ums Eck bringt. Selbst der professionelle Auftragskiller Agent 47 wirkt im Vergleich zu Kassandra sympathisch. Die oft erwähnten Entscheidungen sind übrigens in vielen Quests reine Zeitverschwendung: Ich bekomme etwa in einer Zwischensequenz die „Wahl", einen Charakter zu ermorden. Wenn ich mich dafür entscheide, macht sich der NPC aus dem Staub, denn er ist noch eine Weile wichtig und kann jetzt gar nicht sterben. Andersrum ist mir das auch schon passiert: Ich soll einen Charakter umbringen, entscheide mich aber für die Option „Lass uns mal reden". Ergebnis: Der NPC wird aggressiv und ich muss ihn töten. So hübsch die Welt von *Odyssey* ist, sie bleibt Kulisse und steckt voller austauschbarer „Banditen haben meinen Mann/meine Frau/meine Kinder/mein liebstes Hausschwein entführt"-Langweiler-Nebenmissionen. Weniger ist manchmal mehr! Bislang hatte ich an *Assassin's Creed* durchaus Freude. Aber dieser Teil hat mir den Spaß verhagelt – schade um das spannende Setting und die hübsche Spielwelt.

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist

„Masse statt Klasse – kleiner wäre mir lieber gewesen."

Ich bin ein langjähriger Fan der *Assassin's Creed*-Reihe und habe so die meisten Höhepunkte der Serie noch gut in Erinnerung, aber ebenso die vielen – meines Erachtens – zu schnell entwickelten Meuchelmörderabenteuer. *Origins* war meiner Meinung nach ein wichtiger und richtiger Schritt für die Reihe und eigentlich hätte ich gedacht, dass Ubisoft nun mehr Zeit für nächsten Teil einräumt. Offensichtlich habe ich mich getäuscht und trotzdem muss ich sagen, dass ich mich auf *Odyssey* gefreut habe. Das Setting im antiken Griechenland finde ich überaus spannend – vor allem die prächtig aussehenden Massenschlachten und die Möglichkeit, Athen, Sparta und Korinth einen Besuch abzustatten, haben mir zugesagt. Jedoch musste ich beim Test recht schnell feststellen, dass die Entwickler uns am Ende ein noch größeres *Origins* mit einem neuen Setting, aber den altbekannten Spielmechaniken servieren wollen. Daran habe ich grundsätzlich nichts auszusetzen, zumal die Rollenspielanleihen und das überarbeitete Kampfsystem der Serie wirklich gut getan haben. Leider sind aber die Aufgaben, die wir in der Spielwelt erledigen müssen, fast schon austauschbar und so wurde ich nicht wirklich über die kompletten 50 Stunden der Hauptkampagne gut unterhalten. Insgesamt ist *Odyssey* beileibe kein schlechtes Spiel, meiner Meinung nach hätte Ubisoft aber die Spielwelt vielleicht ein wenig kleiner machen sollen und dafür die Handlung, die Charaktere und die Missionen deutlich tiefgründiger.

PRO UND CONTRA

- ➕ Enormer Umfang mit mehr als 50 Stunden für die Hauptaufgaben
- ➕ Sehr detaillierte und optisch abwechslungsreiche Spielwelt
- ➕ Gutes Kampf- sowie Schleichsystem
- ➕ Seeschlachten machen Laune
- ➕ Motivierende Rollenspielelemente wie Item- und Skill-Mechaniken
- ➕ Drei Schwierigkeitsgrade
- ➕ Gute deutsche Vertonung
- ➖ Klischeehafte Handlung und Charaktere
- ➖ Austauschbare Nebenaufgaben
- ➖ Lange Ladezeiten (ohne SSD-Festplatte)
- ➖ Aufgezwungene Grindingphasen
- ➖ Zu wenig Abwechslung in Anbetracht der langen Spielzeit
- ➖ Texturen werden langsam nachgeladen (ältere Grafikkarten)
- ➖ Entscheidungen beeinflussen die Handlung kaum
- ➖ Hohe Systemanforderungen



PC Games AWARD Ausgabe 11/2018 87

„Die Meister, die Besten, les grandes équipes, the champions" – so schallt es uns künftig auch in *FIFA 19* aus den Lautsprechern entgegen.

FIFA 19

Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Canada
Publisher: Electronic Arts
Erscheinungsdatum: 28. September 2018
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 0 Jahren

EAs Fußballsimulation trumpft in diesem Jahr mit der Champions-League-Lizenz auf. Doch spielt der Titel auch in anderen Bereichen auf Weltklasse-Niveau?

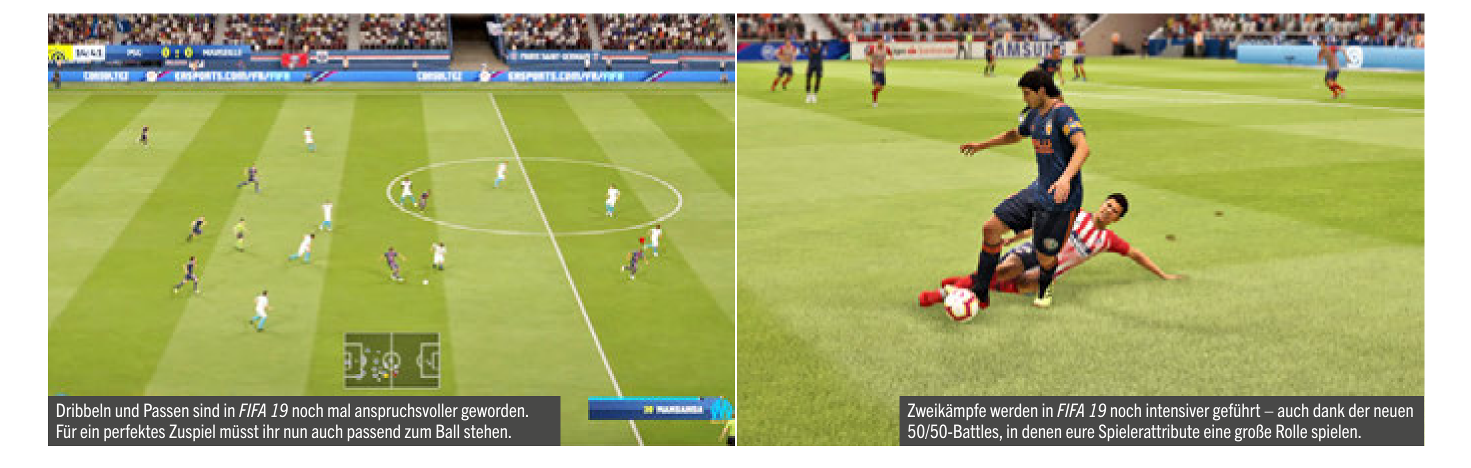
Von: David Benke

FIFA 18 kann man wohl guten Gewissens als kontrovers beschreiben. Mit großen Ambitionen gestartet, zog der Titel im Laufe des Jahres stetig den Unmut der Spieler auf sich. Größter Kritikpunkt: das Gameplay. Die Unzufriedenheit der Fans gipfelte in der #FixFifa-Initiative – 40.000 Unterstützer unterschrieben eine entsprechende Internetpetition. Namhafte E-Sportler verließen bei Live-Events demonstrativ die Bühne. Manche schworen der Szene sogar gänzlich ab. Mit *FIFA 19* hat EA Sports in diesem Jahr also etwas gutzumachen.

In der Demo machte der Titel bereits einen guten Eindruck. Das Gameplay schien insgesamt etwas entschleunigt. Schnelle Akteure liefen den Gegenspielern nicht mehr einfach davon. Abwehrreihen ließen sich nicht mehr durchdribbeln als seien es bloß Übungsstangen. Auch sonst fühlten sich die Kicker auf dem Rasen etwas schwerfälliger an. Flinke Drehungen oder Ballverarbeitungen gingen nicht mehr so einfach von der Hand. Die richtige Positionierung spielte im Spielaufbau eine ebenso wichtige Rolle wie die nötige Präzision. Insgesamt unterschied sich der Titel deutlich vom Spielgefühl des Vorjahres und ließ Fans auf ein neues, verändertes *FIFA* hoffen.

Nicht ganz so gut wie die Demo

Leider haben es nicht alle Änderungen aus der Testversion ins fertige Spiel geschafft. *FIFA 19* spielt sich doch recht ähnlich wie sein Vorgänger. Insgesamt ist der Fußball hier schneller und arcadiger als bei Konkurrent *Pro Evolution Soccer 2019*. Dennoch haben die Entwickler einige Neuerungen eingebracht, an die ihr euch zu Spielbeginn erst einmal gewöhnen müsst. Das Dribbling fühlt sich im Vergleich zum Vorgänger noch einmal etwas flüssiger an. Das liegt unter anderem am neuen „Active Touch System", das euch eine



Dribbeln und Passen sind in *FIFA 19* noch mal anspruchsvoller geworden. Für ein perfektes Zuspiel müsst ihr nun auch passend zum Ball stehen.

Zweikämpfe werden in *FIFA 19* noch intensiver geführt – auch dank der neuen 50/50-Battles, in denen eure Spielerattribute eine große Rolle spielen.

bessere Ballkontrolle ermöglicht. Das ist besonders bei der Ballannahme zu spüren. Hier haben eure Spieler nun noch mehr Möglichkeiten, die Kugel zu stoppen und zu verarbeiten – etwa mit der Hacke oder der Brust. Dank neuer Animationen sieht das Ganze auch noch ausgezeichnet aus und sorgt für zusätzlichen Spielfluss.

Auch Passen und Schießen sind noch einmal anspruchsvoller geworden. Bei Zuspielen müsst ihr nun nicht nur darauf achten, Richtung und Kraft richtig zu dosieren. In *FIFA 19* spielt auch eure Position zum Ball eine tragende Rolle. War es im Vorgänger noch möglich, aus dem Stand lockere No-Look-180-Grad-Pässe zu spielen, gehen solche Versuche jetzt öfters in die Hose. Ihr müsst also den Ball in Ruhe annehmen, zielen und euch passend ausrichten, um präzise Zuspiele zu meistern.

Timing beim Torabschluss

Beim Torschuss führt *FIFA 19* das Abschlusstiming ein. Damit werden wuchtigere, gezieltere Schüsse abgefeuert. Um das Timing zu benutzen, müsst ihr den Schuss-Button zweimal drücken. So aktiviert ihr eine zweite Schussleiste, auf der sich ein Cursor von einem roten in einen kleinen grünen Bereich bewegt. Erwischt ihr diesen genau richtig, verleiht ihr dem Ball noch einmal zusätzliche Power. Dumm nur, dass ihr erst das Trainingsoverlay aktivieren müsst, um besagte Leiste auf dem Bildschirm angezeigt zu bekommen. Außerdem aktiviert man die neue Schussfunktion mit derselben Tastenkombination, auf der in den vergangenen Spielen der flache Schuss lag. So kommt es zu Beginn durchaus einmal vor, dass der Flachschuss aufs Tor zu einem verhunzten Kullerball neben den Pfosten wird.

Zu guter Letzt hat auch das Zweikampfverhalten ein Update spendiert bekommen. In *FIFA 19* ist es noch mal etwas schwieriger, den Ball zu behaupten oder vom Gegner zurückzuerobern. Das Abschirmen mit der L2-Taste wurde ein wenig entschärft. Zudem führen die Entwickler von EA die 50/50-Battles ein: Dadurch nehmen Attribute eines Spielers mehr Einfluss darauf, ob er den Kampf um den freien Ball für sich entscheidet. Hinzu kommen eine überarbeitete KI, ein abgeänderter Abstoß sowie eine Spielzeituhr, die nun auch die Nachspielzeit anzeigt. Das Radar bildet die Mannschaften als Kreise oder Dreiecke ab, was die Übersicht erleichtert.

Neues in Anstoß und The Journey

Auch bei den verschiedenen Spielmodi hat sich einiges getan. Der überarbeitete Anstoß bietet nun zusätzliche Spielvarianten – etwa Survival-Matches oder Partien ohne Regeln. Die verschiedenen Variationen sind alle gelungen und sorgen für eine spaßige Abwechslung. Im Ultimate-Team-Modus wurden die altgedienten Online-Saisons durch die neuen „Division Rivals" ersetzt. Hier tretet ihr in wöchentlichen Wettkämpfen gegen Spieler eines ähnlichen Skill-Levels an und kämpft um attraktive Boni. Zudem führt EA zahlreiche neue Icons wie Klose oder Ballack ein und verkürzt die Weekend League auf 30 Partien.

Darüber hinaus darf sich der Journey-Modus über neue Inhalte freuen. Hier wird die Geschichte rund um Shooting-Star Alex Hunter zu einem Ende gebracht. Dafür habt ihr dieses Mal sogar drei spielbare Charaktere zur Auswahl. Neben Alex und seinem Kumpel Danny Williams schlüpft ihr auch in die Rolle von Alex' Halbschwester Kim. Mit dem Trio kämpft ihr um Erfolge in der Champions League beziehungsweise der Frauen-Weltmeisterschaft. Das Spiel gibt euch dabei keine strikte Reihenfolge vor. Stattdessen zeigt *FIFA 19* immer wieder einen empfohlenen Handlungsstrang an, bei dem es etwas Neues zu sehen gibt.

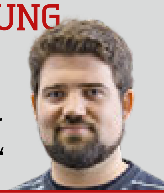
Insgesamt könnt ihr weit über 20 Stunden in The Journey investieren. Es gibt vier Kapitel, die dieses Mal glücklicherweise viel sportlichen Bezug haben. Mit Alex wählt ihr etwa einen Mentor, der ihm bei der Weiterentwicklung hilft. Wenn ihr das Zusammenspiel mit ihm perfektioniert, winken euch zusätzliche Skill-Boni. Aber auch auf Drama müsst ihr nicht verzichten – auch wenn das stellenweise etwas künstlich erzeugt wird, wenn Rivalen wie aus dem Nichts auftauchen. Insgesamt ist das Finale des Storymodus aber ansprechend präsentiert, wenn auch teils etwas langatmig.

Eine Karriere für Champions

Die Zeit, die EA in The Journey investiert hat, haben sie dafür aber wohl leider beim Karrieremodus eingespart. Hier hat sich wenig bis gar nichts getan. Die Entwickler gaben im Vorfeld sogar zu, der Modus sei quasi unverändert. Die größte Neuerung ist wohl die Implementierung der Champions League. Die sieht zugegebenermaßen auch sehr hübsch aus, bietet aber spielerisch kaum einen Mehrwert. Ähnlich verhält es sich beim neuen Ultimativ-Schwierigkeitsgrad. Das einzige nennenswerte Feature sind wohl die neuen dynamischen Taktiken. Mit diesen könnt ihr vor Spielbeginn mehrere Strategien erstellen und diese dann während des Matches je nach Bedarf aktivieren. Ansonsten kann man *FIFA 19* nicht viel vorwerfen. Die Menüs sind – gerade im Vergleich zu *PES 2019* – schön designt und übersichtlich. Der Soundtrack bietet wie jedes Jahr reichlich Abwechslung. Zudem erwartet euch das volle Lizenz-Paket inklusive der neuen Chinese Super League. Ärgerlich finden wir nur, dass die Bundesliga ein wenig vernachlässigt wurde. Abgesehen vom RB Leipzig kann sich kein Bundesligist über neue Spielergesichter freuen. ❑

MEINE MEINUNG

David Benke



„Eine spürbare Verbesserung, aber noch nicht perfekt"

Gerade im Vergleich zum Endstadium von *FIFA 18* ist *FIFA 19* ein spürbares Upgrade. Dennoch finde ich es etwas schade, dass die vielversprechenden Ansätze, die in der Demo zu sehen waren, nicht zu Ende gedacht wurden. Das Spiel zeigt sich etwas hektischer und nicht ganz so realistisch wie Konkurrent *PES 2019*. Trotzdem spielt sich *FIFA* flüssig, die Präsentation ist dank der Champions-League-Rechte noch bombastischer. Es bleibt abzuwarten, ob sich der gute Eindruck in den kommenden Wochen bestätigt – schließlich traten im Vorjahr die Probleme auch erst nach den Post-Release-Patches auf. Etwas bedauerlich finde ich zudem die Vernachlässigung von Karriere- und Pro-Club-Modus. Auch für Bundesliga-Fans bietet der Titel wenig neue Inhalte. Deshalb bleibt es bei der gleichen Wertung wie im Vorjahr, auch wenn definitiv eine Verbesserung stattgefunden hat.

PRO UND CONTRA

- ➕ Optisch ansprechende Präsentation mit Champions- und Europa League
- ➕ Abschlusstiming-Feature sorgt für noch spektakulärere Torraumszenen
- ➕ Zusätzliche Anstoß-Modi
- ➕ Flüssiges Spielgefühl dank neuer Animationen
- ➕ Noch mehr taktische Anpassungsmöglichkeiten
- ➕ Guter Abschluss der „The Journey"-Story …
- ➖ … die hier und da aber etwas langatmig ausfällt
- ➖ Karriere- und Pro-Club-Modus vernachlässigt
- ➖ Gameplay nicht so fordernd wie in der Demo





Das Abschlusstiming lässt euch noch kraftvollere Schüsse abfeuern, verlangt euch im Gegenzug aber auch ein entsprechendes Feingefühl ab.



Im finalen Kapitel von The Journey stehen euch gleich drei Charaktere zur Auswahl. Zwischen diesen könnt ihr frei hin- und herwechseln.

FIFA 19
Technik-Infos & Tuning-Tipps

Auch Spieler mit einem älteren Rechenknecht kommen mit der Fußballsimulation von Electronic Arts auf ihre Kosten. Olé, olé!

Von: Philipp Reuther & Christian Dörre

FIFA 19 überzeugt in unserem Test mit seiner hervorragenden Präsentation, den vielen Lizenzen und natürlich auch spielerischen Verbesserungen. Doch auch technisch macht die Fußballsimulation aus dem Hause EA einen runden Eindruck, da sie mit vielen kleinen Details glänzt und selbst auf älterer Hardware absolut problemlos, flüssig und ruckelfrei läuft. In unserem Technik-Check gehen wir auf die technischen Vorzüge, aber auch Makel von *FIFA 19* ein.

Gute Grafik, hohe Performance

Bei der technischen Umsetzung von *FIFA 19* zeigt sich die seit *FIFA 17* eingesetzte Frostbite-Engine von einer ansehnlichen Seite – auch wenn es grafisch keine allzu großen Schritte gegenüber den beiden Vorgängern gibt. Doch insbesondere bei Nahaufnahmen und hohen Auflösungen kann die Grafik mit detaillierten, schick animierten Spielermodellen und glaubhafter Umsetzung der verschiedenen Stadien punkten, unterschiedliche Witterungsumstände wie Sonnenschein, Regen oder Nebel sowie Tageszeiten und Beleuchtung bringen optische Abwechslung. In den Nahaufnahmen lassen sich zudem einige feine Details bestaunen, darunter die mit Physikmodellen ausgestatteten Trikots und die hübsche Grasdarstellung. Letztere interagiert mit Spielern und Ball, Grashalme werden von Stollen oder rundem Leder niedergedrückt, mit steigender Spielzeit mehren sich im Grün hinterlassene Spuren und auf den Trikots der Spieler die Grasflecken – nett. Auch das Publikum wurde gut umgesetzt und reagiert dynamisch auf den Spielablauf, schwenkt Fahnen oder bejubelt bekannte Spieler mit Plakaten, auf denen deren Konterfei prangt. Einige hübsche Partikeleffekte für Regen- oder Konfetti-Schauer sind ebenfalls zu bestaunen. Dazu bietet *FIFA 19* eine überzeugende Beleuchtung und Verschattung (die allerdings etwas hochauflösender ausfallen könnte) sowie eine schicke Tiefenschärfe. Die selbstablaufenden Nahaufnahmen, welche die Fußball-Atmosphäre sehr gut einfangen, sind definitiv das grafische Aushängeschild von *FIFA 19*. Die Frameraten liegen in diesen Szenen deutlich niedriger als beim tatsächlichen Spielen, häufig fällt die Bildrate gegenüber den Gameplay-Szenen um mehr als die Hälfte ab – mit einer AMD-GPU werden diese Szenen zudem auf 30 fps begrenzt, selbst wenn Vsync und Bildratenbegrenzungen in Spiel und Treiber deaktiviert wurden. Ärgerlich, denn insbesondere der Übergang zwischen samtig-flüssigem Gameplay und stockend-trägen Zwischensequenzen ist auffällig. Auch während des eigentlichen Gameplays, wenn man die Figuren tatsächlich steuert, wirkt *FIFA 19* gefällig und setzt die Thematik authentisch um. Allerdings wäre hier von grafischer Seite deutlich mehr drin gewesen. Insbesondere bei hohen Auflösungen wie UHD - oder gar darüber hinaus – die Leistung wäre vorhanden – fällt ins Auge, dass der Detailgrad gegenüber den selbstablaufenden Nahaufnahmen wesentlich niedriger ausfällt. Bei sehr hohen Pixeldichten wirken die Spielermodelle etwas flach und kantig und die Detaildichte nicht ganz ausreichend, um verwöhnte Augen zu befriedigen. Auch die von den Spielern geworfenen Schatten sind etwas grob und pixelig. Zumindest an diesen Stellen sollte EA beizeiten aufrüsten, schließlich sind nun auch die Konsolen UHD-fähig. Auf dem PC werden des Weiteren während des Gameplays geradezu lächerlich hohe Bildraten erzielt und dies bereits mit Mittelklasse-Hardware. Schon eine GTX 1050 Ti knackt in Ultra HD mit vollen Details – abseits der grafisch deutlich anspruchsvolleren, selbstlaufenden Sequenzen – relativ problemlos 60 Fps. Eine RX 580 erzielt bei den gleichen Settings knapp 140 Fps, eine RTX 2080 Ti wird selbst in UHD mit Frameraten jenseits von 300 Bildern pro Sekunde noch leicht von unserem auf 5,0 GHz übertakteten i7-8700K ausgebremst. Solch hohe Performance braucht es nun wirklich nicht, denn bezahlbare 8K-Displays sind noch in weiter Ferne, aktuelle PC-Hardware ist somit stark unterfordert. Auch beim Speicher ist *FIFA 19* genügsam, in Ultra HD samt voller Detailstufe werden kaum mehr als 3 GiByte Videospeicher belegt.

AMD mit Vorteilen

Was die Performance angeht, so gibt es neben dem mit AMD-Hard-

UNSER TEST-SYSTEM: CAPTIVA G9M 18V2



FIFA ist ein geselliges Spiel, dazu gibt es wohl keine zwei Meinungen. Deswegen haben wir uns neben den ganzen Desktop-PCs für die Benchmarks auch noch einen Laptop zur Brust genommen – der lässt sich einfach einpacken und eignet sich daher perfekt für Duelle gegen den besten Kumpel. Ein weiterer Vorteil: *FIFA 19* ist extrem genügsam, was die Hardware anbelangt und ist daher problemlos auch mal unterwegs auf dem Laptop spielbar. Unser Testgerät – der nagelneue G9M von Captiva – bietet mit seinem Core-i7 und der 1050 Ti von Nvidia daher auch genug Rechenpower, um *FIFA 19* in voller Pracht genießen zu können. Was der Laptop sonst noch kann, lest ihr dann in der nächsten Ausgabe, wenn wir ihn ausführlich unter die Lupe nehmen.

PROZESSOR:
Intel Core i7-8750H @2,2 GHz

GRAFIKKARTE:
Nvidia GTX 1050Ti 4 GB GDDR5

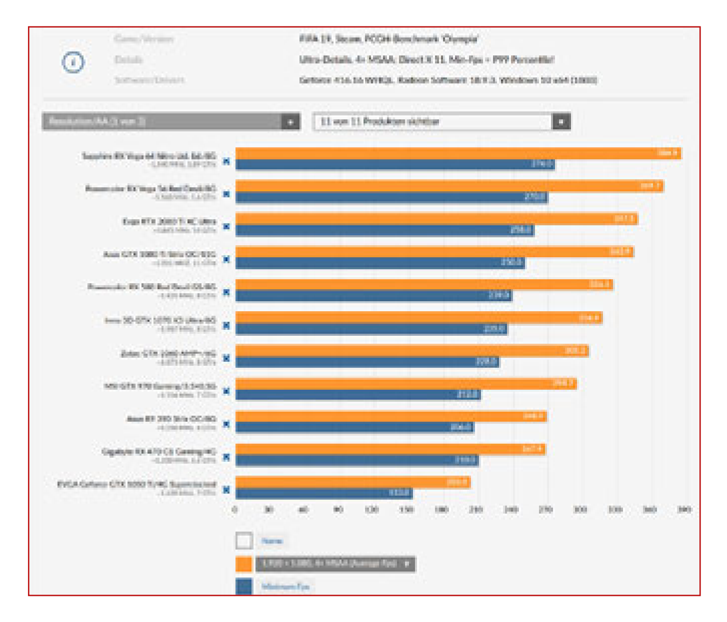
ARBEITSSPEICHER:
8 GB DDR 4 Crucial

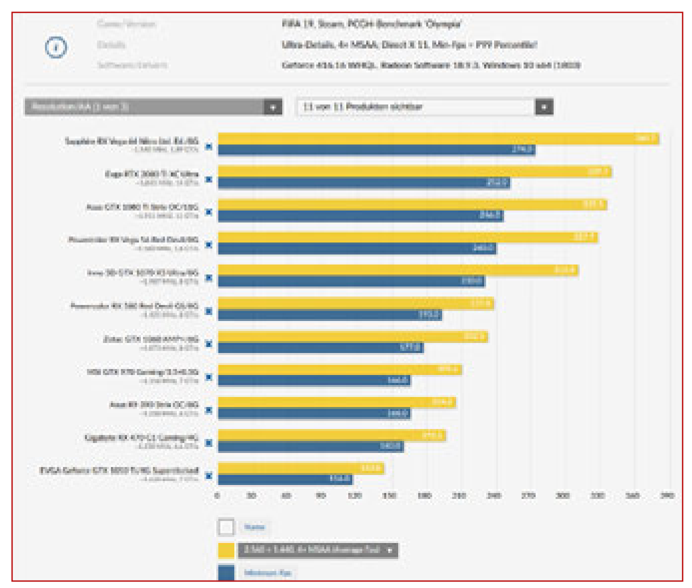
FESTPLATTE:
1 TB HDD

SSD:
SSD 120 GB M.2 2280

BETRIEBSSYSTEM:
Win 10 64 Bit Deu

ware einsetzenden 30-Fps-Lock in den Zwischensequenzen einen weiteren Punkt, in dem AMD auffällig dasteht: Die Radeon-GPUs erzielen in niedrigen Auflösungen eine höhere Leistung als vergleichbare Nvidia-GPUs. Tatsächlich kann sich AMD in Full HD sogar an die Spitze der Benchmarks setzen: Nicht nur die flotte Sapphire RX Vega 64 Nitro+ schlägt in Full HD Nvidias ebenfalls tüchtig werksübertaktete EVGA RTX 2080 Ti XC Ultra, sondern auch das kleinere Vega-Modell in Form der Powercolor RX Vega 56 Red Devil. Erst bei höheren Auflösungen rückt sich das zu erwartende Leistungsbild langsam zurecht. Wie schon erwähnt, ist aber selbst Ultra HD nicht ausreichend, um die RTX 2080 Ti voll auszulasten, sie wird noch immer leicht von der CPU ausgebremst. Beim Wechsel von Full HD auf Ultra HD büßt die extrem schnelle Nvidia dann auch gerade einmal 5 Prozent Leistung ein. Wenn ihr die Benchmarks betrachtet, beachtet also, dass die potenteren Geforce-GPUs etwas früher von unserem Prozessor limitiert werden als die Radeon-Grafikkarten, einzige Ausnahme im Testfeld ist dabei die Hawaii-Architektur in Form der R9 390. Für unsere Benchmarks haben wir im Grafik-Menü maximale Details und die Direct-X-11-Schnittstelle genutzt. Probemessungen unter Direct X 12 zeigten zwar eine flüssige Darstellung ohne auffällige Ruckler, doch fiel die Leistung mit allen für die Stichproben genutzten Grafikkarten (Pascal, Turing, Vega, Polaris) niedriger aus als unter DX11. Dann haben wir manuell ein Spiel erstellt, das Olympiastadion gewählt und die Witterungsumstände, Tages- und Jahreszeit festgelegt. Wir nutzen Schauer, 18:00 Uhr und Herbst. Noch vor dem Anpfiff geben wir den Grafikkarten einige Minuten Zeit, mit den vor dem Spiel ablaufenden, grafisch anspruchsvollen Sequenzen ihre Betriebstemperatur zu erreichen, um die Messungen nicht durch unrealistisch hohe Boost-Taktraten zu beeinflussen. Die in den Benchmarks angegebenen Taktraten haben wir in Ultra HD ermittelt, in niedrigen Auflösungen liegen sie insbesondere bei Pascal, Turing und Vega tendenziell noch etwas höher. Um reproduzierbare Ergebnisse zu erhalten, bolzen wir den Ball im Anschluss in der Spielfeldmitte hin und her. Anzumerken sei hier nochmals, dass die Nvidia-GPUs früher als die AMD-Grafikkarten von dem Prozessor eingebremst werden, die Bildraten daher in Full HD zugunsten von AMD ausfallen. Prinzipiell gibt es an der Grafik und Performance von *FIFA 19* nicht allzu viel auszusetzen. Insbesondere in den Nahaufnahmen ist die Optik hübsch und detailliert, wobei an dieser Stelle mit AMD-Hardware das erzwungene 30-Fps-Lock stört. Mit einer Nvidia-GPU sind die Bildraten aber auch hier freigeschaltet. Eventuell gibt es analog zu *FIFA 17* und *FIFA 18*, in denen mit Radeons ebenfalls ein Framelock in Sequenzen vorlag, einen Fix, um dies zu umgehen. Wünschenswert wäre es aber gewesen, wenn EA das Problem zumindest im dritten Frostbite-*FIFA* endlich behoben hätte. Auch wäre es lobenswert, wenn Electronic Arts zumindest dem PC zu weiteren, die Grafik verbessernden Detailstufen verhelfen würde – die Optik in den Sequenzen ist schick, die Modelle sind detailliert, Feinheiten wie das Gras oder die Falten der Trikots würden in hohen Auflösungen auch während des regulären Spielens Vorteile bringen und die Performance wäre wohl selbst mit einem deutlich höheren Detailgrad noch sehr gut. Dazu müssten mit einiger Gewissheit nicht einmal neue Assets erstellt, sondern einfach ein höheres Level-of-Detail gefahren werden. Also EA: PCler würden es euch danken, wenn sie ihre Hardware zugunsten der Optik auch einsetzen könnten – wenigstens Supersampling in Form einer Renderskalierung hätte man ohne größere Umstände ins spärliche Grafik-Menü integrieren können – schließlich unterstützt die verwendete Frostbite-Engine eine solche bereits. ❑









FIFA 19 verströmt echte TV-Atmosphäre und glänzt mit vielen kleinen Details auf und neben dem Platz.

In Rundenkämpfen teilt sich die Party eine kleine Menge Aktionspunkte – darum will jeder Einsatz wohlüberlegt sein.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: inXile Entertainment
Publisher: inXile Entertainment
Erscheinungsdatum: 18. September 2018
Preis: ca. € 35,-
USK: nicht geprüft

The Bard's Tale 4: **Barrows Deep**

Vom Loblied weit entfernt: Solide Puzzles, tolle Musik und gelungene taktische Kämpfe retten die vierte Bardensage vor dem Wertungsabsturz.

Von: Felix Schütz

Die Vorzeichen konnten kaum besser stehen: Mit *Wasteland 2* und *Torment: Tides of Numenera* hat inXile bewiesen, dass sich das Studio auf die Wiederbelebung geliebter Marken versteht. Das weckte Hoffnungen für *The Bard's Tale 4*, mit dem das Studio den nächsten Volltreffer landen wollte! Doch der Schuss ging nach hinten los: inXile präsentiert ein unausgereiftes Rollenspiel, das weit hinter seinen Möglichkeiten bleibt.

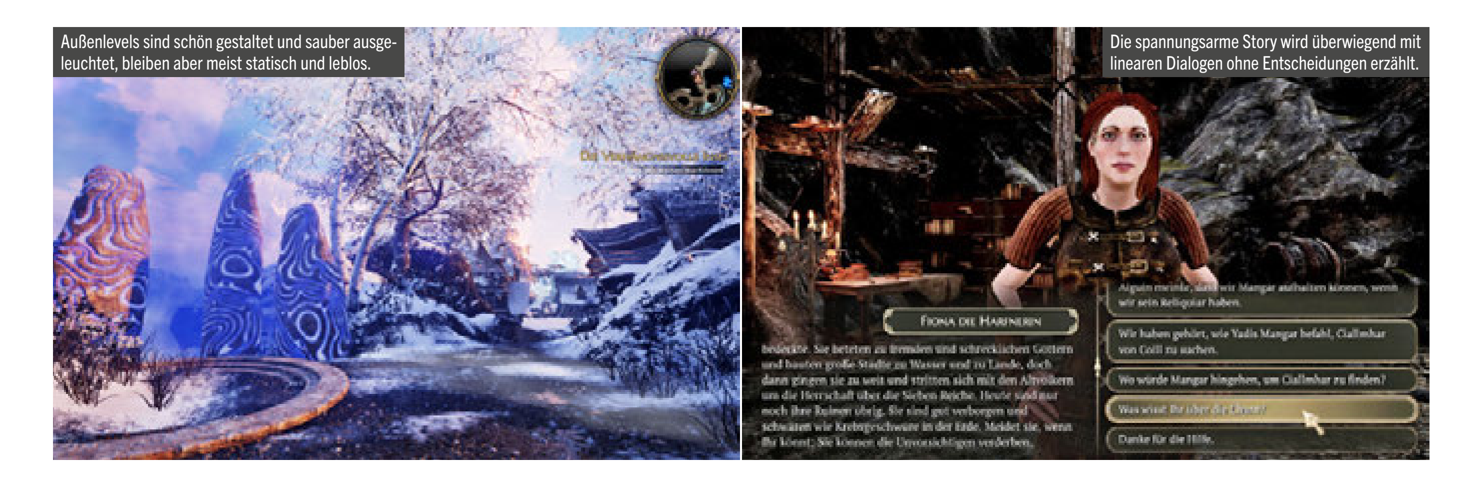
Tipp für den Anfang: Durchhalten!

Die ersten Stunden muss man aushalten: Ein dünn inszeniertes Intro, ein paar Story-Fetzen, die von uralten Göttern und Rassenkriegen handeln – und schon landet man in Skara Brae, der keltisch angehauchten Fantasy-Hauptstadt des Spiels. Der erste Eindruck ernüchtert: Die Kulissen sind bemerkenswert langweilig! Ohne Zusammenhang oder Erklärungen werden wir in die Hafenstadt geworfen, irren durch triste Gassen, in denen NPCs steif herumstehen und darauf warten, angeklickt zu werden. Im Gespräch überzeugen die Figuren zwar mit launigen englischen Sprechern samt stilechtem schottischen Akzent, doch die detailarmen Charaktere und allenfalls durchschnittlichen Umgebungstexturen lassen zunächst nichts Gutes ahnen.

Wo die grafische Präsentation versagt, überzeugt der Sound dafür umso mehr: Die wechselnde Musikuntermalung, für die inXile rund 100 Stücke zum Teil in gälischer Sprache aufnehmen ließ, sorgen für Atmosphäre und werten das Spielerlebnis deutlich auf!

Über Stock und Stolperstein

Die tolle Musik allein tröstet aber nicht über die Schnitzer im Leveldesign hinweg, etwa beim Erkunden von Skara Brae und seiner stockfinsteren Unterstadt: Zwar gibt es eine Menge Secrets und optionaler Inhalte zu entdecken, doch der la-



Außenlevels sind schön gestaltet und sauber ausgeleuchtet, bleiben aber meist statisch und leblos.

Die spannungsarme Story wird überwiegend mit linearen Dialogen ohne Entscheidungen erzählt.

byrinthartige Aufbau voller Sackgassen und unnatürlicher Levelgrenzen bremst zunächst den Erkundungstrieb. Dass die Karte keine eigenen Notizen zulässt, hilft da auch nicht gerade weiter. Später im Spiel bereisen wir immerhin auch erstaunlich schicke Außengebiete, die zwar weitläufig anmuten, sich dann aber doch nur als streng abgegrenzte Levels entpuppen.

Lachen erlaubt

Quests führen uns zuverlässig von A nach B, verzichten aber auf spannende Entscheidungen, man klappert im Grunde nur die Dialoggeber und Questziele ab. Erst nach einigen Stunden nimmt die Story ein wenig Fahrt auf, wird aber nie interessant genug, um uns zu fesseln. Viele der ausufernderen Dialoge laden förmlich zum Wegklicken ein, was schade ist, da uns das Spiel dazwischen immer wieder mal verschrobene Figuren und humorvolle Plaudereien auftischt – eine nette Abwechslung!

Mein lieber Herr Gesangsverein!

Auch unsere anfangs vier-, später sechsköpfige Party meldet sich regelmäßig zu Wort. Sogar selbst erstellte Charaktere plappern fröhlich mit! Allerdings gibt es keinen charismatischen Helden, den wir durchs Abenteuer begleiten, alle Figuren sind buchstäblich austauschbar: Wir treffen im Spielverlauf jede Menge Begleiter und können außerdem Söldner anheuern, um unser Team bei Bedarf umzubauen. Zur Wahl stehen genretypische Krieger, Schurken und Magier, aber auch der namensgebende Barde. Letzterer ist ein Hybrid aus Nahkämpfer und Unterstützer, der seine Party mit Buffs stärkt und in keiner Gruppe fehlen darf!

Taktische Kämpfe

Prima: Gegner sind stets in den Levels sichtbar und mit einem Stärkewert versehen, so entscheiden wir selbst, wann und gegen wen wir uns ins Gefecht stürzen. Kämpfe laufen rundenbasiert ab, auf einem gerasterten Schlachtfeld, das aus zwei Seiten mit jeweils acht Feldern besteht. Alle Helden teilen sich einen Pool aus vier Aktionspunkten, das sieht anfangs nach wenig aus, lässt mit cleveren Talentkombinationen aber trotzdem viel Spielraum, daher muss jeder Zug sorgfältig überlegt sein: Der Barde stürzt etwa erst mal eine Pulle selbst gebrauten Schnaps hinunter und stimmt anschließend ein Lied an, wodurch seine Begleiter Zauberpunkte erhalten. Diese nutzt der Magier dann dazu, Kettenblitze zu entfesseln oder Diener zu beschwören, während der Schurke einen Pfeilhagel auf die Gegner abfeuert und der Krieger derweil mit Axthieben die Rüstung eines Feindes zerdeppert.

Das Ergebnis ist ein durchdachtes Kampfsystem, das auf Dauer aber wenig Abwechslung bietet: Hat man eine gute Taktik gefunden, genügt es meistens, sich daran zu halten. Trotzdem sind die Gefechte auch nach vielen Stunden noch fordernd und spaßig genug, um nicht langweilig zu werden – auch ein Verdienst der witzig vertonten, sauber animierten Gegner, die grafisch viel besser abschneiden als die NPCs in Dialogen!

Ein paar Höhen und viele Tiefen

Besonders in den Dungeons knacken wir häufig Puzzles, um Türen zu öffnen, Fallen auszuschalten oder Wege freizulegen. Vom simplen Kistenschieben über Logikrätsel, für die wir Zahnrädchen neu anordnen, bis hin zu Kombinationspuzzles, in denen wir leuchtende Elfen auf einen Zielpunkt lenken müssen, bekommen Rätselfreunde in *Bard's Tale 4* eine Menge geboten! So knifflig und clever wie in *Legend of Grimrock 2* sind die Kopfnüsse zwar nie, allerdings stoßen wir oft genug auf (optionale) Puzzles, die zu wenig oder einfach gar nicht erklärt werden.

Ebenfalls ärgerlich: Freies Speichern ist nicht möglich, stattdessen muss man zu einem der unregelmäßig verteilten Speicherpunkte laufen. Wenn man das Spiel beendet, wird zumindest ein automatischer Spielstand angelegt – besser als nichts!

Auf Wunsch kann man besagte Speicherpunkte auch zerstören und dafür ein paar Bonus-Erfahrungspunkte einsacken. Mit Erfahrung steigen unsere Helden im Level auf und entwickeln sich über mehrere Talentbäume weiter. Das macht Spaß und ist solide umgesetzt, auch wenn wir uns eine Respec-Funktion und etwas mehr Tiefgang gewünscht hätten. Denn alle Helden werden nur über fünf Basisattribute austariert, die man mittels Ausrüstung steigert.

Chaos im Wühlkisteninventar

Immerhin: Viele Waffen und Rüstungsteile liefern auch Boni auf bestimmte Talente, dadurch kann man die Spielweise einer Klasse ein wenig anpassen. Neue Ausrüstung gibt's beim Händler oder bei besiegten Gegnern, zusätzlich sammeln wir aber massenhaft anderen Kram: An praktisch jeder Ecke können wir Kisten und Fässer zerdeppern, um Nahrungsmittel, Rohstoffe und Gold zu bergen. Das Zeug wandert dann in ein unkomfortables, unsortiertes Inventar, in dem der Überblick schnell flöten geht. Bitte patchen, inXile!

Zu früh veröffentlicht

Selbst nach mehreren Updates kämpft das Spiel mit unsauberer Technik, was sich in starken Rucklern und langen Ladezeiten bemerkbar macht. Mindestens so ärgerlich sind einige Bugs, etwa wenn einem unserer Begleiter urplötzlich ein passives Talent abhandenkommt, die Party in einer Treppe stecken bleibt oder die Erfahrungspunkte-Belohnung nach einem Sieg einfach ausbleibt. Auch die grob unvollständige deutsche Übersetzung der vielen Texte zeigt: *The Bard's Tale 4* hätte noch ein paar Monate in der Qualitätssicherung gebraucht. ❑

MEINE MEINUNG



Felix Schütz

„Auch mit Patches nur ein Rollenspiel dritter Wahl."

Nach den ersten Stunden hätte ich nie geglaubt, dass mir das Spiel überhaupt noch gefallen könnte – zu enttäuscht war ich von den nervigen Rucklern, der schwach erzählten Story und der leblosen Kulisse. Doch wie so oft muss man sich ein wenig durchbeißen, um die Qualitäten des Spiels zu erkennen – wie zum Beispiel die wunderschönen Gesänge, die viel zur Atmosphäre beitragen! Lichtblicke gibt es auch bei den taktischen Rundenkämpfen, die zwar auf Dauer etwas eintönig werden, aber trotzdem gut unterhalten. Unter den Rätseln finden sich – neben ein paar Nieten – ebenfalls Highlights, auch wenn hier nie die Raffinesse eines *Legend of Grimrock 2* erreicht wird. Wenn künftige Patches nicht nur die maue Technik, sondern auch das unpraktische Inventar samt Speichersystem fixen, ist eine Aufwertung absolut drin – doch selbst dann wird aus *The Bard's Tale 4* sicher kein Top-Titel mehr.

PRO UND CONTRA

- ➕ Taktische Rundenkämpfe
- ➕ Viele Puzzles und Secrets
- ➕ Teils tolle Musikuntermalung
- ➕ Solide Auswahl an Ausrüstung und freischaltbaren Talenten
- ➕ Humorvolle Dialoge zwischen frei kombinierbaren Partymitgliedern
- ➕ Schön beleuchtete Außenareale
- ➕ Rundengefechte hübsch inszeniert
- ➖ Lahme Hauptgeschichte
- ➖ Dialoge und Quests linear
- ➖ Durchwachsenes Leveldesign
- ➖ Häufige Performanceeinbrüche
- ➖ Speichern nur an Speicherpunkten
- ➖ Leblose, statische Kulissen
- ➖ Keine Respec-Funktion
- ➖ Vereinzelt störende Bugs
- ➖ Lückenhafte deutsche Übersetzung
- ➖ Inventar ohne Sortierfunktion
- ➖ Einige Puzzles schlecht erklärt





Neben vielen guten Rätseln gibt es auch ein paar Nieten. Wer etwa wissen will, wie diese Opfersteine funktionieren, muss Google bemühen – das Spiel erklärt sie nämlich nicht.



Die Freude über die vielen Sammelgegenstände wird durch das unhandliche Inventar gedämpft, das sich weder sortieren noch filtern lässt.

PC Games AWARD Ausgabe 11/2018 90

Forza Horizon 4

Genre: Rennspiel
Entwickler: Playground Games
Publisher: Microsoft
Erscheinungsdatum: 14. Sept. 2018
Preis: ca. € 70,-
USK: ab 6 Jahren

Von: Andreas Szedlak

Jahreszeitenwechsel, Häuserkauf: Sorgen die neuen Features für ein frisches Spielgefühl oder nutzt sich der Festival-Charakter inzwischen ab?

Meine Frau, mein Auto, mein Haus – die Fun-Racer-Serie *Forza Horizon* entwickelt sich Stück für Stück zur Lebenssimulation. Wer seine verdienten Credits nicht „nur" in Vierrad-Schmuckstücke investieren möchte, sondern in Haus und Grund, der findet in *Forza Horizon 4* einen weiteren Motivationsfaktor, um fleißig Spielwährung zu sammeln. Während ihr das erste Zuhause geschenkt bekommt – für eure Dienste als Stuntfahrer bei einem Filmdreh –, kosten die teuersten Häuser siebenstellige Beträge. Für 5 Millionen erhaltet ihr dann aber auch ein protziges Haus am See, wo ihr wunderschöne Oldtimer wie den Bugatti Type 35 C aus dem Jahre 1926 oder brandneue Supersportwagen Marke McLaren Senna so richtig in Szene setzen und im Forzavista-Modus bewundern könnt. Autoliebhaber dürften dabei in Verzückung geraten.

Bewährtes Grundgerüst

Die Erweiterung der *Horizon*-Formel heißen wir willkommen, nutzt sich doch jedes noch so tolle Spielkonzept irgendwann ab. Dass ihr nun Häuser kaufen sowie euren männlichen oder weiblichen Avatar mit jeder Menge freischaltbarer Kleidung und Accessoires ausstatten könnt, sind sinnvolle Fortschritte, wenngleich auch keine revolutionären. Der grundsätzliche Aufbau des Racers bleibt bestehen: Ihr kommt am Horizon-Festival an, bestreitet verschiedene Events in der Umgebung und werdet nach einiger Zeit zum nächsten Festival-Ort gelotst. Natürlich wird alles begleitet von regelmäßigen Kommentaren aus dem Radio, von der Festival-Managerin und vom Initiator der neuen illegalen Straßenrennen, die allesamt mit mehr oder minder flotten Sprüchen versuchen, für gute Laune zu sor-



Im spektakulär inszenierten Halo-Experience-Event brettert ihr mit Masterchiefs Warthog über die Spielwelt.

Die große britische Spielwelt wirkt in jeder Jahreszeit absolut stimmig.

gen. Ob's gelingt, ist Geschmacksache, bei uns hat es meistens geklappt.

Wer beim vierten Teil der populären Racing-Serie auf ein völlig frisches „Look and Feel" gehofft hat, der dürfte etwas enttäuscht darüber sein, dass Entwickler Playground Games am *Forza Horizon*-Spielplatz eben nichts Grundlegendes verändert hat. Verdenken können wir es dem Studio nicht, stießen doch die Vorgänger bei Community und Presse auf sehr viel Gegenliebe. Die zwei Jahre Entwicklungszeit flossen in zahlreiche Detailverbesserungen und natürlich in die britische Spielwelt, die erstmals alle vier Jahreszeiten abbildet.

Vier Jahreszeiten

Die unterschiedlichen Jahreszeiten verändern nicht nur den Look der von Beginn an frei befahrbaren Spielwelt. Auch die Radiokommentare sowie spezielle Events sind auf Frühling, Sommer, Herbst und Winter zugeschnitten. Zum Beispiel lässt euch die Saisonveranstaltung „Herbstliche Schönheiten" eine Rallye-Meisterschaft bestreiten, in der ihr durch den von Laub bedeckten Wald der britischen Spielwelt rast. Der Untergrund ist im Herbst natürlich merklich rutschiger, tiefe Pfützen erfordern schnelle Ausweichmanöver. Generell regnet es in *Forza Horizon 4* häufig, was in Anbetracht der britischen Spielwelt jedoch nicht verwundern dürfte. Im Winter müsst ihr schon mal einem Schneepflug ausweichen.

Schon nach wenigen Spielstunden möchte man das Jahreszeiten-Feature nicht mehr missen. Die sich regelmäßig verändernde Atmosphäre bringt Abwechslung ins Spiel. Allerdings sieht man sich an den Effekten natürlich irgendwann satt, der zehnte Winter in Großbritannien ist eben nicht mehr so spannend wie der erste. Dennoch haben wir uns etwas in die wechselnden Jahreszeiten verguckt und wünschen uns dieses Feature künftig in jedem *Forza Horizon*!

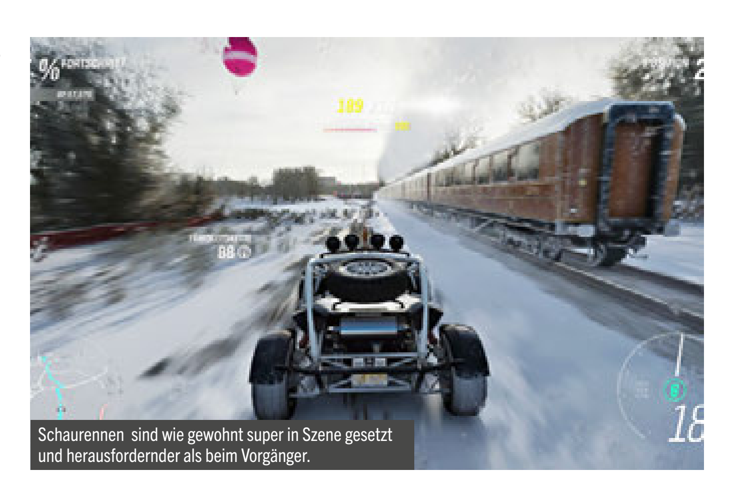
Mehr denn je zu tun

Es dauert nicht lange und es wimmelt auf der Weltkarte vor Events und Betätigungsfeldern. Neu sind unter anderem die „Story und Geschäfte"-Missionen. Hier müsst ihr zum Beispiel als Stuntfahrer eine Sprungschanze ansteuern und dürft dabei eurem sündhaft teuren Boliden keinen Kratzer zufügen. Im Drift Club dürft ihr – wenig überraschend – Drift-Aufgaben erfüllen. Kauft ihr die „Weltschnellste Autovermietung", dürft ihr euren Kunden die weltschnellsten Autos anbieten – und diese vorher Probe fahren. Derartige Missionen leiten kurze Cutscenes ein, ebenso wie die neuen illegalen Straßenrennen.

Zwar ist die deutsche Synchronisation der Zwischensequenzen gut gelungen, dafür haben sich die Verantwortlichen bei der technischen Umsetzung in diesem Aspekt nicht allzu viel Mühe gegeben. Gesichter und Animationen sind keineswegs zeitgemäß. Außerdem sind die Dialoge klischeehaft und dementsprechend langweilig. Prinzipiell ist gegen Story-Missionen in Rennspielen nichts einzuwenden. Sie sollten aber einigermaßen professionell umgesetzt sein, was in *Forza Horizon 4* leider nur im Ansatz erfüllt wird. Natürlich erwarten euch wieder die bekannten, spektakulär inszenierten Schaurennen, in denen ihr gegen Motocross-Biker, Luftkissenfahrzeug oder Düsenjet antretet. Zum ersten Mal müssen wir uns für den Sieg auch wirklich anstrengen. Während wir in den Vorgängern stets das Gefühl hatten, unseren Kontrahenten immer kurz vor der Ziellinie überholen zu können, haben wir diesmal bei einigen Schaurennen mehrere Anläufe gebraucht. Absolutes Highlight ist das Halo-Experience-Schaurennen, in dem ihr mit dem Warthog aus *Halo* unter Zeitdruck eine Landezone erreichen müsst – begleitet von witzigen Kommentaren der KI Cortana.

Nach Lust und Laune

Das Fortschrittssystem in der Karriere hat sich etwas verändert. Ihr erklimmt nicht nur die Fahrerstufenleiter, indem ihr fleißig Einfluss-Punkte sammelt, auch die einzelnen Events verfügen über ein Stufensystem. Habt ihr zum Beispiel Lust auf Straßenrennen, könnt ihr durch Erfolge neue Events



Schaurennen sind wie gewohnt super in Szene gesetzt und herausfordernder als beim Vorgänger.

Das gekaufte Haus im typisch englischen Landhausstil animiert zu einem Fotoshooting.

freischalten, selbst wenn ihr andere Veranstaltungen wie Offroad- oder Rallye-Events außen vor lasst. Das Menü „Horizon Life“ liefert einen Überblick über sämtliche Betätigungsfelder und die jeweils erreichte Stufe: Zu den Aufgaben zählen nicht nur Renn-Events, sondern auch Tuning, Blitzerzonen, Fotos, Scheunenfunde, das Sammeln von Autos, Mixer-Streams und noch vieles mehr. Im Creative Hub können sich die Kreativen unter euch so richtig austoben und Auto-Designs, Events-Blaupausen oder Tunings entwerfen. Natürlich fehlen auch die beliebten Clubs nicht, die jetzt sogar ins Dashboard der Xbox One integriert sind und unter anderem die Möglichkeit zum Chatten bieten. Bis zu 2.000 Mitglieder kann ein Club aufnehmen.

Team-Abenteuer

Der Multiplayer-Part wurde ebenfalls erweitert. Hinter „Forzathon“ verbergen sich tägliche sowie wöchentliche Herausforderungen. Dabei müsst ihr beispielsweise drei ultimative Windschatten-Fähigkeiten oder zwei großartige Zerstörungs-Fähigkeiten auslösen. Es gibt zu bestimmten Uhrzeiten auch Live-Events, in denen ihr etwa Blitzerzonen möglichst schnell durchfahren oder große Sprünge absolvieren müsst. Dabei seht ihr zwar die anderen Mitspieler, die an den Aufgaben teilnehmen, es ist jedoch nicht möglich, sich zu berühren, sodass kein Fiesling eure Rekordjagd sabotieren kann – oder umgekehrt.

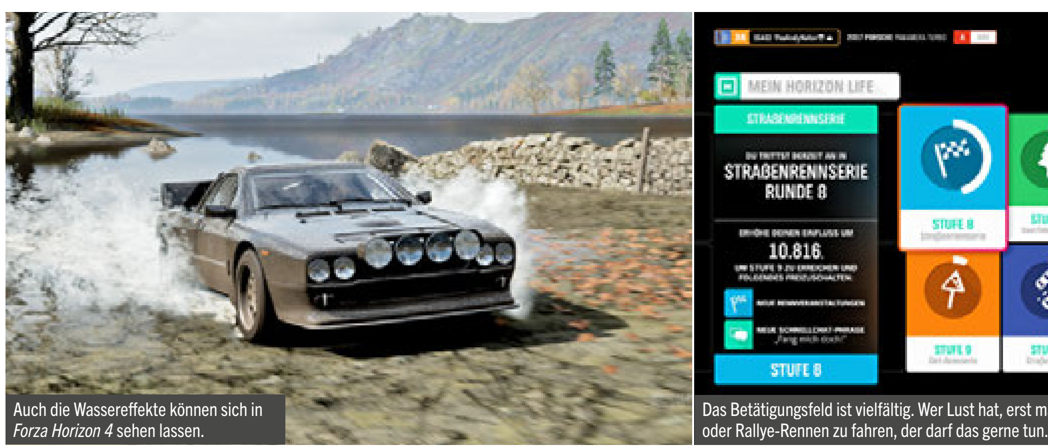
Auch die Team-Abenteuer versprechen wieder jede Menge Spaß. Hier treten zwei Teams aus bis zu sechs Spielern gegeneinander an und bestreiten Rennen sowie Spaß-Events. Zum Beispiel müsst ihr dem gegnerischen Team die Flagge rauben oder die Feinde mit einem Virus infizieren. Serienkenner wissen, das gab es schon im Vorgänger. Neben privaten Abenteuern lassen sich auch gewertete und ungewertete Team-Abenteuer bestreiten.

Gleichtönige Motorensounds

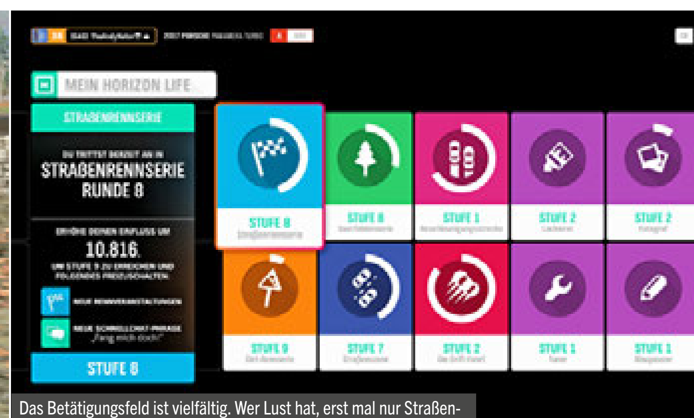
Forza Horizon 4 bietet also mehr Betätigungsfelder und eine abwechslungsreichere Spielwelt denn je. Doch wie viel Fahrspaß bringen die insgesamt 450 Boliden? Die Fahrphysik tendiert wie gewohnt stark in Richtung Arcade und passt so perfekt zu diesem Open-World-Racer. Zumal abhängig vom fahrbaren Untersatz deutliche Unterschiede zu erkennen sind, etwa zwischen einem Lamborghini Centenario und einem Ford F-150 Raptor.

So bereitet es immer wieder Freude, neue Autos auszuprobieren. Der Fuhrpark lässt ohnehin keine Wünsche offen und bietet alles an Marken und Gattungen, was das Herz begehrt. Na ja, fast: Die Elektroautos von Tesla haben wir ebenso vergeblich in der Auswahlliste gesucht wie Formel-Boliden.

Das hat uns aber weitaus weniger gestört als die Tatsache, dass die Motorensounds nicht originalgetreu sind. Ob Truck, Oldtimer oder Supersportwagen, die Fahrzeuge klingen mehr oder minder gleich, nämlich wie ein moderner Sportwagen. Auch wenn es sich bei *Forza Horizon 4* „nur“ um einen Arcade-Racer handelt und nicht um



Auch die Wassereffekte können sich in *Forza Horizon 4* sehen lassen.



Das Betätigungsfeld ist vielfältig. Wer Lust hat, erst mal nur Straßen- oder Rallye-Rennen zu fahren, der darf das gerne tun.


Wer *Forza Horizon 4* spielt, sollte keine Regenallergie haben.

ein simulationsartiges Rennspiel wie *Forza Motorsport 7*, sollten sich die Entwickler die Mühe machen, Oldtimern, Trucks, Muscle Cars oder einem Hybridauto wie dem BMW i8 zumindest einen einigermaßen authentischen Sound zu verpassen, da sonst die Atmosphäre darunter leidet. Auch ein unzureichendes Schadensmodell lässt Luft aus der Atmosphäre-Blase, doch daran müssen wir uns heutzutage ja leider schon gewöhnen. Dass nach einem heftigen Crash bestenfalls mal ein Außenspiegel wegfällt, der Lack aber oft nur Kratzspuren und minimale Dellen aufweist, ist schade, aber unsererseits eher verschmerzbar als die zu monotonen Motorensounds.

Sightseeing

Nichts auszusetzen haben wir an der grafischen Darstellung der großen Spielwelt. Detailgrad und (HDR-) Lichteffekte haben im Vergleich zum Vorgänger noch zugelegt. Die vielen ländlichen und städtischen Häuser lassen sogar einen Blick durch die Fenster zu. Dass darin tatsächlich authentisches Mobiliar zu finden ist, beweist der Flug mit der Drohne. Viele Objekte sind zerstörbar, etwa dünne Bäume und kleine Mauern, wodurch Querfeldeinrennen ein wahres Freudenfest sind. Crasht man doch mal irgendwo hinein, kann man die Rückspulfunktion bemühen, sofern man sie nicht im Schwierigkeitsmenü deaktiviert hat, um den Credit-Bonus zu steigern.

Während die PC-Umsetzung von *Forza Horizon 3* technische Mängel aufwies, haben die Entwickler diesmal ihre Hausaufgaben gemacht. In unserem Test lief *Forza Horizon 4* in 4K-Auflösung und mit HDR-Effekten konstant mit 60 Bildern pro Sekunde. Selbst auf mittlerer und niedriger Detailstufe sieht der Fun-Racer noch hervorragend aus. Dank Play Anywhere dürft ihr das Spiel sowohl auf Xbox One als auch auf dem PC zocken. Überdies ermöglicht der neue *Horizon*-Teil Crossplay.

Keine Überraschung

Forza Horizon 4 bietet letztlich nicht weniger, aber auch nicht mehr als man erwarten durfte – und das war verdammt viel! Die Events bringen jede Menge Spaß und gute Laune, die Spielwelt hält Events sowie Betätigungen für zig Spielstunden bereit, dazu sorgt das Jahreszeiten-Feature für Abwechslung. Playground Games ist kein Risiko eingegangen, sondern hat das bewährte und beliebte Grundgerüst mit neuer Ausstattung erweitert und andere Teile sinnvoll getunt.

Wer die drei Vorgänger gespielt hat, könnte allerdings vom typischen Festival-Charakter gesättigt sein, der sich seit Start der Serie kaum verändert hat, zumal die Musik-Festivals deutlich besser hätten in Szene gesetzt werden können. Apropos Musik: Gerade für Freunde der elektronischen Musik sind diesmal weniger Ohrwürmer dabei als in den beiden letzten Teilen. Vor allem so eine zum Mitwippen zwingende Nummer wie *Liberate* von Eric Prydz aus *Forza Horizon 2* fehlt diesmal. Doch über Musikgeschmack lässt sich am Allerwenigsten streiten. ❑

MEINE MEINUNG

Andreas Szedlak

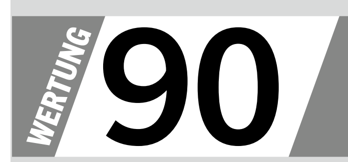


„*Forza Horizon* ist inzwischen meine Lieblings-Rennserie"

Forza Horizon ist für mich der Inbegriff des Fun-Racers, das ändert sich auch bei Teil 4 nicht. Mit einem BMW i8 über das Umland von Edinburgh zu brettern, dabei von cooler Mucke zum Fußwippen animiert zu werden und zwischendurch 'nen flotten Spruch aus dem Radio zu hören, so was macht mir einfach riesigen Spaß! Dinge wie der Hauskauf und das Einkleiden meines Avatars sind sicher sinnvolle Neuerungen, doch nichts, was mich allzu lange vom Fahren abhalten würde. Dass selbst Oldtimer oder Trucks klingen wie ein Sportwagen aus Zuffenhausen hat mich allerdings echt gestört. Außerdem nutzt sich das Festival-Konzept mit den mäßigen Cutscenes bei mir immer mehr ab. Hier bitte entweder aufmotzen oder was Neues einfallen lassen, liebe Leute bei Playground Games. Ansonsten freue ich mich schon jetzt auf das nächste *Forza Horizon* – inzwischen meine Lieblings-Racing-Serie!

PRO UND CONTRA

- ＋ Vielfältige und detaillierte Spielwelt
- ＋ Viele Events und Betätigungsfelder
- ＋ Jahreszeiten bringen Abwechslung
- ＋ Prima Fahrgefühl mit Controller und Lenkrad
- ＋ 450 Fahrzeuge
- ＋ Spektakuläre Schaurennen, vor allem Halo-Experience
- ＋ Witzige Forzathon-Live-Events und Team-Abenteuer
- ＋ Mehr Story-Missionen …
- − … deren Cutscenes klischeehaft und technisch unzeitgemäß sind
- − Kaum Änderungen am Festival-Konzept – nutzt sich inzwischen ab
- − Motorensounds klingen zu gleichtönig
- − Sehr rudimentäres Schadensmodell




Die Umgebung sieht klasse aus. Im britischen Umland dürfen wir so richtig rumsauen.


Querfeldeinrennen gehören zu den spaßigsten und actionreichsten Events.

Das Leveldesign ist sehr detailliert und liebevoll. Jede Stage hat ihren ganz eigenen Charme.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: TT Games
Publisher: Warner Bros.
Erscheinungsdatum: 16. Oktober 2018
Preis: ca. € 40,-
USK: ab 12 Jahren

Lego DC Super-Villains

Wieder einmal geht das Klötzchen-Kloppen los. Diesmal schlüpft ihr aber in die Rollen der Superschurken aus dem DC-Universum.

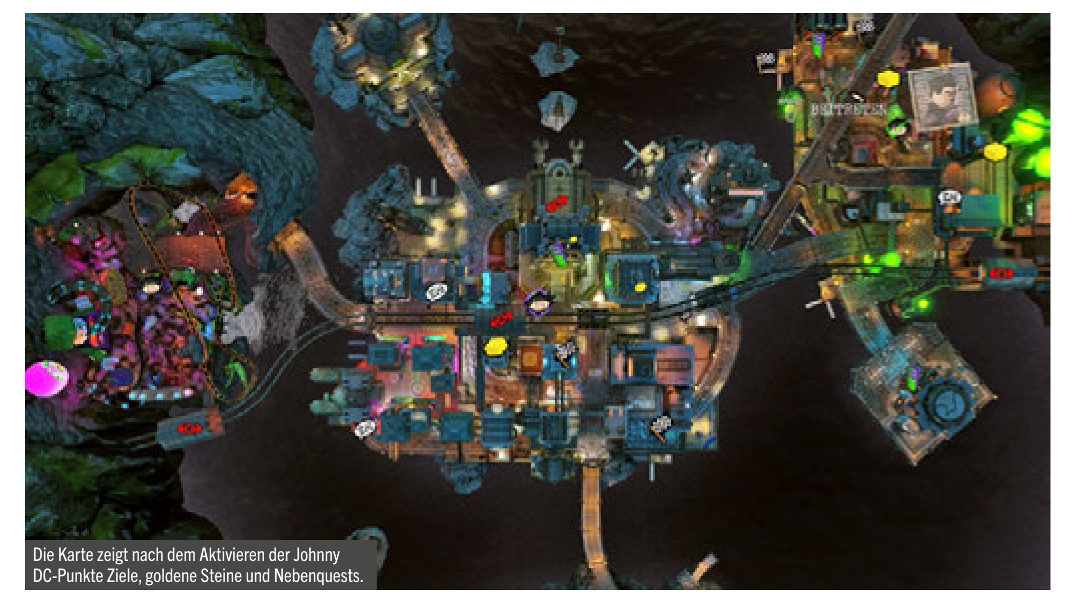
Von: Paula Sprödefeld

Die *Lego*-Spiele verlieren einfach nicht an Beliebtheit, genauso wenig wie Superhelden. Im neuesten Klötzchenspiel schlüpft ihr aber nicht (nur) in die Rolle der starken Weltretter, sondern vor allem spielt ihr als deren Kontrahenten. Die Bösewichte kriegen auch mal ihren Glanzmoment in *Lego DC Super-Villains*, das am 16. Oktober für PC, PS4, Xbox One und Nintendo Switch auf den Markt kam. Wir haben den neuesten *Lego*-Titel getestet und wollen euch nicht vorenthalten, was wir davon halten.

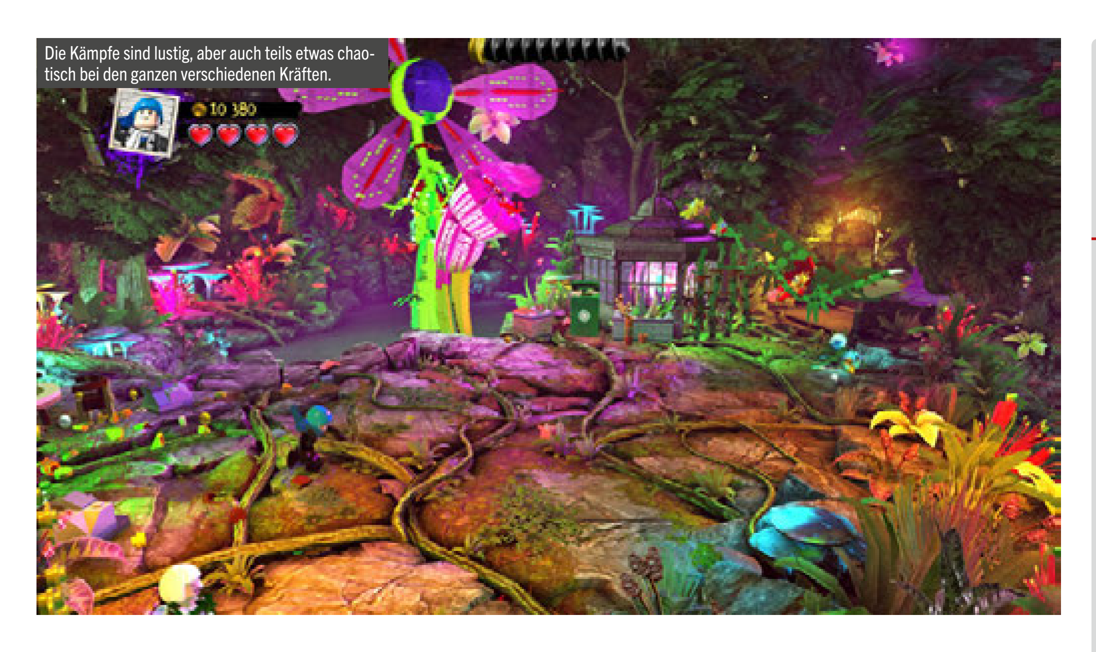
Böse gegen Gut

In *Lego DC Super-Villains* spielt ihr wie schon erwähnt keine Helden, sondern bekannte DC-Bösewichte wie den Joker, Reverse-Flash, Poison Ivy oder Lex Luthor. Aber was ist die Aufgabe? Denn die Bösen verbreiten ja eigentlich immer nur Chaos! Nicht so ganz in diesem Spiel, denn gemeinsam müssen sie eine neue Macht aufhalten. Das Justice Syndicate kommt aus einer anderen Dimension und verkörpert die DC-Superhelden der normalen Erde – nur böse. Auf ihrer Erde ist quasi alles verkehrt herum. Zuerst tun sie in der Öffentlichkeit so, als wären sie die Guten, später aber zeigen sie ihr wahres Gesicht.

Zu Anfang von *Lego DC Super-Villains* erstellt ihr einen eigenen Charakter, mit dem ihr auch oft spielt. Ihr sucht alles selbst aus: Gesicht, Haare, Outfit, Fähigkeiten, Waffen und wie diese verwendet werden. Das ist wirklich spaßig, denn ihr wählt aus einer Vielzahl an Möglichkeiten! Wenn ihr also einen grünen Superbösewicht mit orangenem Haar, einem Reptilienanzug und einer Banane als Waffe haben wollt, geht das. Das Praktische an eurem Charakter ist außerdem, dass ihr neue Kräfte absorbiert. Alle paar Levels erhaltet ihr also eine neue Fähigkeit, beispielsweise die Kraft der Elektrizität, die ihr dann auch in dem Level verwenden müsst.



Die Karte zeigt nach dem Aktivieren der Johnny DC-Punkte Ziele, goldene Steine und Nebenquests.


Die Kämpfe sind lustig, aber auch teils etwas chaotisch bei den ganzen verschiedenen Kräften.

Gameplay wie immer
Am Gameplay hat sich nicht sonderlich viel verändert. Wenn ihr Fans der *Lego*-Spiele seid, wird euch das aber kaum stören. Die meisten Gegenstände sind zerstörbar, ihr sammelt Studs und andere Dinge, die zwar nicht unbedingt zur Story beitragen, aber zur Vollständigkeit.

In den Levels spielt ihr oft euren eigenen Charakter, manchmal seid ihr aber auch mit einer Gruppe anderer Bösewichte und sogar einem Helden unterwegs. Natürlich hat *Lego DC Super-Villains* auch einen Koop-Modus, der – wie sollte es auch anders sein – viel Spaß macht.

Ihr kombiniert die Fähigkeiten eurer vorhandenen Charaktere, um kleinere oder auch größere Rätsel zu lösen, wobei manche Fähigkeiten ein wenig irritierend sind und nicht direkt klar ist, wie sie zu gebrauchen sein sollen. Es gibt auch wieder einige Minispiele, meist auf bestimmte Charaktere gemünzt. So rennt Reverse-Flash beispielsweise durch einen Zeittunnel und muss dabei Einzelteile aufsammeln, mit denen er dann eine größere Gerätschaft baut. Manche Charaktere können fliegen, was euch oft weite Wege erspart, wenn ihr mal wieder vom Hauptquartier aus zu irgendeinem Punkt in der Stadt müsst. In der Story sind aber auch viele Wege noch nicht begehbar. Dorthin könnt ihr dann im freien Spiel zurückkehren, um mit dem passenden Charakter auch dieses Rätsel zu lösen.

Auf der Karte seht ihr Nebenquests, Zielmarker und Johnny-DC-Punkte. Wenn ihr diese freischaltet, zeigen sie euch alle nützlichen Orte auf der Karte in der Nähe.

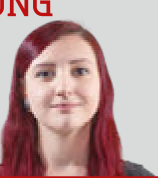
Technik ist wichtig
Technisch läuft das *Lego*-Spiel sehr gut. Ab und zu hakte jedoch unser eigens erstellter Charakter nach dem Anwenden des Hitzestrahls. Das konnte aber durch das Wechseln zu einem anderen Charakter behoben werden. Die Kamera jedoch ist oftmals ein Problem, vor allem bei Zwischenbossen. Ein Fokus wäre da etwas Feines, aber das Spiel soll ja auch nicht zu einfach sein.

Viel wird wieder durch Zwischensequenzen erzählt, die praktischerweise überspringbar sind. Ganz im Gegensatz zu den Anfängen der einzelnen Levels. Hier wird nochmal über die komplette Stage geschwenkt und alles gezeigt, was eine Interaktion wert ist. Das muss nicht unbedingt sein, denn ihr könnt es nicht überspringen und es nimmt ein wenig den Spaß, selbst zu entdecken, was euch weiterbringt.

Die Sprachausgabe ist sehr gut, witzig und passend zum Humor der *Lego*-Spiele. Lediglich euer selbst erstellter Charakter bleibt stumm. Das ist okay und wird auch von anderen Charakteren angesprochen. Sie nennen euch Captain Plappermaul oder Ähnliches, machen sich also ein wenig über euch lustig.

Solides Spiel
Wenn ihr Fans der *Lego*-Spiele seid und vielleicht auch von DC, dann ist der Titel auf jeden Fall etwas für euch. Er hat die gleichen kleinen Makel wie alle anderen *Lego*-Titel: Er ist im Großen und Ganzen zu einfach, optisch ist es nicht das aufpolierteste Spiel auf dem Markt. Aber der Koop-Modus ist wirklich lustig, die Story ist interessant und die Bandbreite an Charakteren schier endlos. ❑

MEINE MEINUNG
Paula Sprödefeld

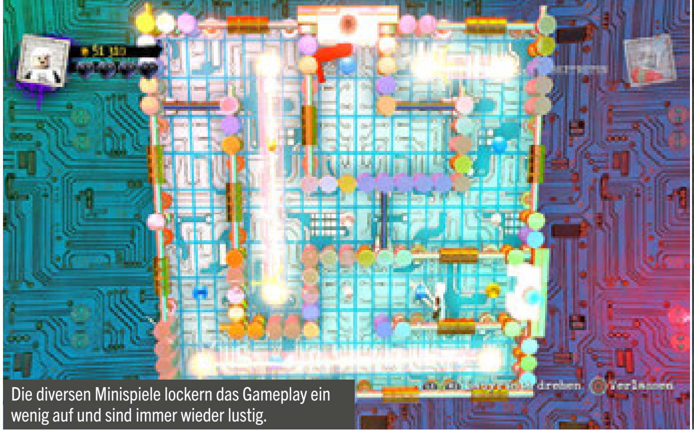


„Ein klassisches *Lego*-Spiel: Einfach und lustig!“

Fangen wir doch mal so an: Ich mag die *Lego*-Spiele. Sie sind immer lustig, spaßig und funktionieren gut! Ich mag auch Comics, habe aber nie so richtig in die Welt von DC reingefunden. Das ist allerdings bei *Lego DC Super-Villains* nicht so wichtig, denn die Charaktere sind auch so herrlich komisch. Klar, das Gameplay ist ziemlich einfach. Dinge kaputt hauen, einfache Rätsel lösen, zwischen Charakteren switchen, um deren Kräfte zu verwenden und zwischendurch mal Gegner verkloppen. Aber die *Lego*-Spiele haben jedes Mal wieder eine spannende und witzig erzählte Geschichte. Das Erstellen des eigenen Charakters ist auch noch ein großer Pluspunkt, denn damit kann ich ewig Zeit verbringen! Haare, Gesicht, Klamotten und Fähigkeiten. Was sieht kombiniert am coolsten aus? Ja, ich gebe zu: *Lego DC Super-Villains* erfindet das Rad nicht neu. Das tut kein *Lego*-Spiel. Die zwischenzeitlich etwas zu langen Ladezeiten nerven und manche Fähigkeiten sind nicht unbedingt schlüssig. Aber das tut dem Spielspaß keinen Abbruch. Ob alleine oder im lokalen Koop-Modus mit Freunden, Kindern oder Familie: Der *Lego*-Titel aus dem DC Universum hat mir mal wieder ziemlich viel Spaß gemacht.

PRO UND CONTRA
- \+ Eigener Charakter
- \+ Interessante Story
- \+ Sehr viel Spielzeit durch freies Spiel
- \+ Witziger Koop-Modus
- \+ Sehr viele Sammelgegenstände
- \+ Viele DC-Charaktere mit Hintergrundinformationen
- − Nichts Neues oder Innovatives
- − Längere Vorlaufzeiten vor richtigem Spielbeginn
- − Verwirrende Fähigkeiten bzw. Rätsel




Die diversen Minispiele lockern das Gameplay ein wenig auf und sind immer wieder lustig.



Ihr kreiert einen ganz eigenen Charakter, der so verrückt aussehen kann, wie ihr nur wollt.

Egal ob bei Entrances, im Showcase oder in den Zwischensequenzen des Karrieremodus – die Präsentation von *WWE 2K19* ist hervorragend.

WWE 2K19

Genre: Sportspiel
Entwickler: Yuke's/Visual Concepts
Publisher: 2K Games
Erscheinungsdatum: 9. Oktober 2018
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 16 Jahren

Von: Christian Dörre

Verbesserungen, neue Features und mehr Umfang sollen die beliebte Wrestling-Reihe wieder in den Main Event der Sportspiele zurückbringen.

Vor Kurzem durften wir *WWE 2K19* noch stilgerecht auf einem Preview-Event im WWE Performance Center anspielen, nun ist die Wrestling-Simulation auch schon erschienen und bestätigt größtenteils unseren positiven Eindruck aus Orlando. Die Reihe macht mit diesem Ableger definitiv einen größeren Schritt nach vorne, doch ganz reicht es noch nicht, um sich wieder im Main Event der Sportspiele zu etablieren. Zwar gefallen die neuen Features und der erweiterte Umfang, doch nach längerem Zocken offenbart der Titel weiterhin ein paar technische Macken.

Aufgemöbelte Technik
Die Technik der *WWE 2K*-Spiele ist der von Fans wohl am häufigsten genannte Kritikpunkt der Reihe, da viele Animationen stets altbacken und abgehackt aussahen und es bei Matches mit sechs bis acht Kämpfern gleichzeitig im oder am Ring oftmals zu nervigen und den Spielspaß mindernden Rucklern kam. Umso erfreulicher ist es, dass die Entwickler hier endlich nachgebessert haben. Den weit über hundert spielbaren Superstars und Legenden wurden viele neue Bewegungsabläufe spendiert, welche für ein spürbar besseres, runderes und authentischeres Spielerlebnis sorgen. Einige Animationen wirken immer noch ein wenig steif, doch allgemein sehen gerade lange Konterserien nicht mehr so seltsam aus wie in früheren Teilen. Selbst Leiter- oder TLC-Matches laufen nun viel sauberer, während sie in den letzten Ablegern noch Garanten für seltsame Glitches waren. Die Zielerkennung wurde zwar verbessert, doch es kommt immer noch manchmal zu unfreiwillig komischen Momenten, in denen Gegner aneinander vorbeigreifen. Sehr schön ist allerdings, dass man endlich die Engine besser im Griff hat, sodass Matches mit acht Kämpfern gleichzeitig auf dem Bildschirm nun absolut flüssig laufen. Dadurch, dass dieses Problem behoben ist, wurden auch einige Match-Arten wieder eingeführt. So sind endlich wieder Triple-Threat- oder Fatal-4-Way-Tornado-Tag-Team-Matches mit verschiedenen Gimmicks und Stipulations wie Ladder, TLC oder Hell in a Cell spielbar. Diese Kämpfe kann man wohl am besten als herrliches Chaos beschreiben. Die Modelle der


Im Gegensatz zum Vorgänger kommt es bei Matches mit acht Kämpfern im oder um den Ring nicht mehr zu nervigen Rucklern.

Endlich sind auch wieder Fatal-4-Way-Tornado-Tag-Team-Matches mit verschiedenen Stipulations möglich. Ein herrliches Chaos!

Der zurückgekehrte Showcase widmet sich der Karriere von Daniel Bryan. Ausgewählte Matches müsst ihr nachspielen und gewisse Ziele erreichen oder Aktionen auslösen.

verschiedenen Wrestler sind jedoch immer noch ein zweischneidiges Schwert. Während Topstars wie Triple H oder Roman Reigns absolut super aussehen, hätte man sich bei ein paar Mid- und Undercardern, der Women's Division oder gar einigen Legenden durchaus etwas mehr Mühe geben können. Totalausfälle gibt es allerdings nicht. Allgemein merkt man visuell und beim Gameplay einige Fortschritte, doch der Sound spinnt manchmal ziemlich rum. Die Kommentatoren wiederholen sich in Matches mehrmals und sagen teils vollkommen unpassende Dinge und das Publikum reagiert oftmals nicht angemessen auf die Superstars selbst oder die Aktionen im Ring. Fanlieblinge werden oft ausgebuht. Hier sollte auf jeden Fall noch nachgepatcht werden.

Mehr Varianz im Kampf

Am eigentlichen Spielprinzip hat sich im Vergleich zum Vorgänger eigentlich nichts geändert, sodass Kenner der letzten Teile direkt loslegen können. Neulinge brauchen aufgrund der nur rudimentären Tutorial-Einblendungen jedoch erst mal ein wenig Übung, um die zahlreichen Aktionen zu meistern. Auch das viel kritisierte Reversal-System blieb weitgehend unangetastet. Das Zeitfenster zum korrekten Kontern ist zwar nun ein wenig größer und damit benutzerfreundlicher ausgefallen, doch teilweise bockt es immer noch und Animationsabläufe müssen auswendig gelernt werden, um gegnerische Angriffe abzuwehren. Auch die Befreiung aus Pinfalls ist weiterhin ein wenig fummelig. Dafür spielen sich die Kämpfe selbst nun aber deutlich flüssiger und die verschiedenen Kampfstile der Wrestler kommen deutlicher zur Geltung. Kämpft ihr beispielsweise mit Pete Dunne gegen Dean Ambrose, könnt ihr euch auf einen harten Schlagabtausch einstellen, während ein Cruiserweight-Kampf deutlich schneller ist und viele spektakuläre Aktionen beinhaltet. Zudem wurde nun das sogenannte Payback-Feature eingeführt, bei dem für jeden Kämpfer zwei Spezial-Aktionen vor dem Kampf festgelegt werden können. Kassiert ihr Prügel, läd sich die Payback-Anzeige auf und ihr könnt bei gefülltem Symbol eine Konterleiste füllen, direkt vom Boden aufstehen oder einen automatischen Reversal einstellen. Wartet ihr jedoch, bis sich das zweite Symbol füllt, dürft ihr mächtigere Paybacks ausführen, welche das Match zu euren Gunsten entscheiden können. So könnt ihr beispielsweise einstellen, dass ihr aus einem Cover auskickt, ihr einen zusätzlichen Finisher erhaltet oder ihr eurem Kontrahenten in die Kronjuwelen schlagt. Lenkt nur besser vorher den Ringrichter ab! Dadurch werden die Matches ein wenig taktischer und spannender, da auch die KI oftmals geschickt ihre Paybacks einsetzt. *WWE 2K19* ist spielerisch immer noch nicht perfekt, doch die kleinen Verbesserungen und Neuerungen sorgen dafür, dass sich der Titel weitaus besser und spaßiger spielt als die letzten Teile.

Von Türmen und Ja-Sagern

Doch nicht nur am eigentlichen Spielgeschehen wurde geschraubt,



Zwischen den Matches wird der Showcase zu einer Dokumentation, welche allerhand Szenen aus Bryans Karriere betrachtet.



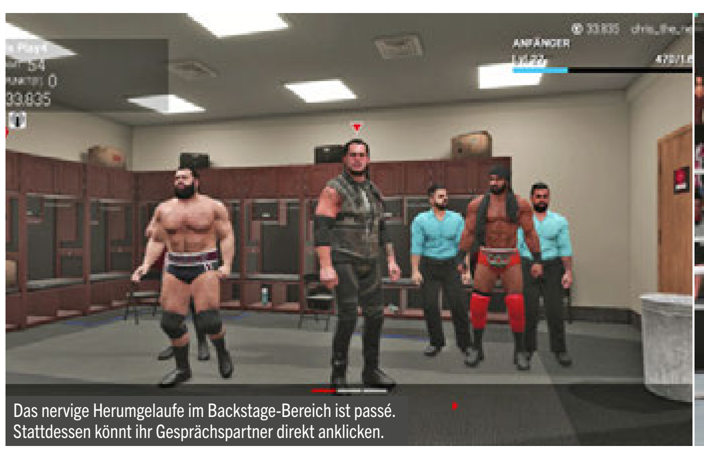
Die Stile der Wrestler wirken sich nun deutlicher auf Matches aus. Cruiserweights z. B. kämpfen schnell und spektakulär.

Im Karrieremodus startet ihr als junger Independent-Wrestler, der langsam vom Turnhallen-Catch in den Main Event der WWE aufsteigt.

auch der Umfang von *WWE 2K19* wurde erweitert. So gibt es nun den neuen Modus „Türme“ und nach einigen Jahren ist auch endlich wieder ein Showcase mit an Bord. „Türme“ erinnert an Modi klassischer Beat ’em Ups. Insgesamt warten acht Türme in verschiedenen Schwierigkeitsgraden, mit unterschiedlichen Gegnern, Themen, Match-Arten und zu erfüllenden Zielen auf euch. Nacheinander tretet ihr gegen eure jeweiligen Kontrahenten an und müsst bestimmte Bedingungen erfüllen oder dürft gewisse Aktionen nicht ausführen. Zudem ist es bei manchen Türmen so, dass ihr euren erlittenen Schaden aus dem vorigen Match mit in den nächsten Kampf nehmt. Abgesehen von den leichten Türmen ist der Modus durchaus knackig, aber auch motivierend, da ihr oftmals gezwungen werdet, euch eine passende Taktik zurechtzulegen. Der Showcase-Modus hingegen überzeugt durch seine hervorragende Präsentation und lässt euch bestimmte Highlight-Matches aus der Karriere von Fanliebling und Ausnahmewrestler Daniel Bryan nachspielen. In den Matches müsst ihr ebenfalls bestimmte Ziele erfüllen oder Aktionen auslösen, damit eine Zwischensequenz gestartet wird und das Match so abläuft, wie es wirklich war. Allerdings haben es die Entwickler hier teilweise mit der Menge an Zielen übertrieben. Vor allem auch, da manche Aktionen, wie der Yes-Lock mit dem Kendo-Schwert, fummelig auszuführen sind und es keine Checkpoints innerhalb der Kämpfe gibt. Verpasst euch beispielsweise John Cena seinen Attitude Adjustment kurz bevor ihr das letzte Ziel erfüllen könnt, dürft ihr das komplette Match noch mal machen. Das ist mitunter ein wenig nervig, dafür besticht der Showcase allerdings durch seine hervorragende Inszenierung als Dokumentation. Zwischen den Matches erzählt Daniel Bryan höchstselbst, wie der jeweilige Kampf zustande kam, oder beleuchtet seinen weiteren Werdegang. Dies wird mit allerhand Videoclips aus dem WWE-Archiv garniert. So seht ihr beispielsweise die lustigen Momente von Team Hell No bei der Aggressionsbewältigungstherapie oder die Szenen von Occupy RAW, als Bryan den Ring mit seinen Fans besetzte. Obwohl wir uns wirklich Checkpoints in den Matches gewünscht hätten und deshalb manchmal ein wenig angenervt waren, entschädigte uns diese tolle Aufmachung dafür. Es macht einfach Spaß, die emotionale und oftmals auch verdammt witzige WWE-Karriere von Daniel Bryan noch mal Revue passieren zu lassen und der fiesen Authority selbst ein paar Schellen zu verpassen.

Linear, aber super: Die Karriere

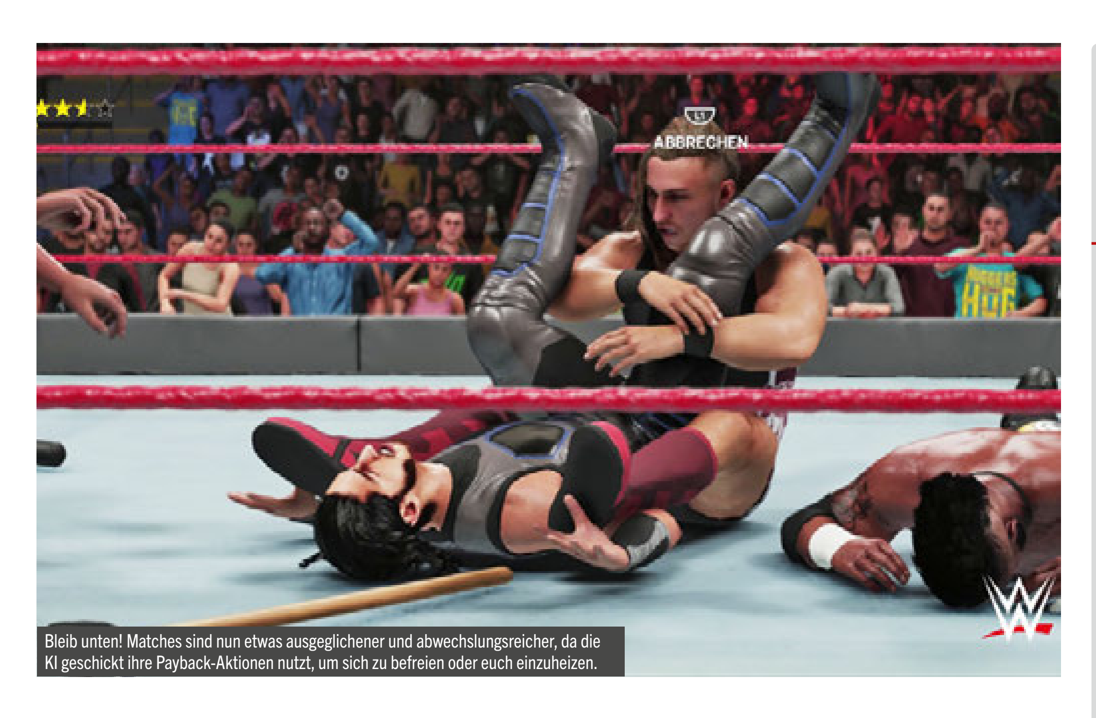
Glücklicherweise wurde jedoch auch am zwar sehr offen angelegten, aber auch grindlastigen und nur mit wenigen Highlights versehenen Karrieremodus gearbeitet. Wieder erstellt ihr einen eigenen Wrestler, könnt jedoch zunächst nur aus wenigen Outfits, Accessoires und Frisuren wählen. Den Rest schaltet ihr frei, indem ihr mit In-Game-Wäh-



Das nervige Herumgelaufe im Backstage-Bereich ist passé. Stattdessen könnt ihr Gesprächspartner direkt anklicken.



Im Laufe der Karriere macht ihr euch zwar Triple H zu einem mächtigen Feind, schmiedet jedoch auch Allianzen mit Topstars.



Bleib unten! Matches sind nun etwas ausgeglichener und abwechslungsreicher, da die KI geschickt ihre Payback-Aktionen nutzt, um sich zu befreien oder euch einzuheizen.

rung Kartenpakete kauft. Wir finden es zwar nach wie vor bescheuert, dass man nicht gezielt Objekte erwerben darf, doch das neue System ist zumindest ein bisschen besser als die Lootboxen im Vorgänger, da man nun wenigstens gezielt Kartenpakete kaufen kann und einzelne Karten für ein paar Credits verhökern darf. Keine Angst übrigens: Im Gegensatz zum Basketball-Spiel *NBA 2K19* setzt *WWE 2K19* nicht auf Mikrotransaktionen. Ihr müsst und könnt kein Echtgeld ausgeben. Im Verlaufe der Story verdient ihr zudem so viel Kohle, dass man sich ständig Kartenpakete kaufen kann, sodass es noch unverständlicher wird, warum man nicht einfach direkt gewisse Dinge kaufen kann – aber Schwamm drüber. Durch gewonnene Matches verdient ihr aber nicht nur Credits, sondern auch Erfahrungspunkte, steigt dadurch im Level auf und erhaltet Skill-Punkte, die ihr auf einem geradezu riesigen Talentbaum verteilen dürft, um euren Catcher zu verbessern und neue Talente wie Springboard-Aktionen freizuschalten. Nach kurzer Zeit gesellt sich zudem ein weiterer großer Talentbaum für einen weiteren Kampfstil dazu und es gibt noch einen Skill-Tree für den Überladungs-Modus. Und wo wir schon bei Dingen im Überfluss sind: Neben der Karriere-Story gibt es für euren selbsterstellten Wrestler auch noch acht spezielle Türme und natürlich den aus dem Vorgänger bekannten Road-to-Glory-Modus. Reicht lieber schon mal Urlaub ein! Die Karriere selbst präsentiert sich vollkommen anders als in den letzten Jahren, da sie eine strikt lineare Geschichte erzählt, in der ihr nur ab und zu eine Entscheidung fällen dürft. Dennoch gefällt uns der neue Ansatz viel besser als in den Vorgängerspielen. Wir gehen sogar so weit, zu behaupten, dass die Karriere in *WWE 2K19* die beste seit gefühlten Ewigkeiten ist. Zwar habt ihr nicht viel Entscheidungsspielraum, doch der Modus hat einen großen Umfang und die Story ist richtig gut erzählt und bietet allerhand sympathische Charaktere mit verschiedenen Motivationen. Sogar die Dialoge zwischen ihnen sind richtig gut und witzig geschrieben. Einige Male mussten wir laut lachen. Die Story selbst handelt von euch als aufstrebendem Independent-Wrestling-Talent. Durch ein Missgeschick macht ihr euch jedoch Triple H zum Feind, der zwar eure Anstellung in der WWE erlaubt, aber eben nur, weil er euch dort quälen kann. Im Verlaufe vieler interessanter und toll präsentierter Rivalitäten macht ihr euch Freunde und Feinde und steigt langsam zum Star auf. Die Inszenierung mit den zahlreichen Zwischensequenzen ist richtig klasse und profitiert klar davon, dass diesmal alle Gespräche vertont wurden. Zudem müsst ihr nicht mehr im Backstage-Bereich rumlaufen, sondern könnt direkt Gesprächspartner auswählen und so Nebenmatches provozieren. So begeistert wie von der Karriere wären wir auch gerne von den Online-Modi, allerdings ist die Verbindung hier immer noch ziemlich launisch. ❑

MEINE MEINUNG



Christian Dörre

„Ein deutlicher Schritt nach vorne, aber (noch) kein Hit!"

Schon bei meinem Besuch im WWE Performance Center war ich überrascht, dass sich die Entwickler die Kritik an den Vorgängern so sehr zu Herzen genommen haben und offenbar hart daran arbeiteten, die Reihe wieder in Form zu kriegen. *WWE 2K19* hat immer noch ein paar mal mehr, mal weniger nervige Makel, doch insgesamt entpuppt sich der Titel als bester Teil der Reihe seit etlichen Jahren. Das Gameplay ist flüssiger und abwechslungsreicher, die neuen Features fügen sich gut ein, der Umfang ist weiter gewachsen, die Präsentation ist klasse und der Karrieremodus ist sogar richtig super geworden. *WWE 2K19* hat noch ein paar Fehler und Probleme, die eine Hit-Wertung verhindern, doch mit diesem Teil sehe ich die Serie endlich wieder auf einem guten Weg. So viel Spaß wie mit *WWE 2K19* hatte ich seit Jahren nicht mehr mit der Reihe.

PRO UND CONTRA

- ➕ Hervorragende TV-Präsentation in sämtlichen Spielmodi
- ➕ Verbessertes, flüssigeres Spielgefühl
- ➕ Sehr unterhaltsamer, überraschend gut geschriebener Karrieremodus
- ➕ Sehr umfangreich
- ➕ Grandios aufgemachter Showcase
- ➕ Selbst in Multi-Men-Matches absolut flüssig
- ➕ Kampfstile der Wrestler werden in den Matches gut abgebildet
- ➖ Nerviges Konter- und Pin-System
- ➖ Seltene Probleme bei der Zielerfassung
- ➖ Keine Checkpoints im Showcase
- ➖ Unnötiger Karten-Shop im Karrieremodus



WERTUNG 80



An der Pin- und Submission-Mechanik wurde leider nichts verändert. Bei Letzterer dürft ihr wenigstens zwischen zwei Arten wählen.

Die Karriere ist nur auf männliche Wrestler ausgelegt, ansonsten kann alles auch mit den weiblichen Superstars gespielt werden.

Allein auf der Flucht: Sean und Daniel begeben sich auf eine schwierige Reise entlang der Westküste der USA.

Genre: Adventure
Entwickler: Dontnod Entertainment
Publisher: Square Enix
Erscheinungsdatum: 26. September 2018
Preis: ca. € 40,- (komplette Staffel)
USK: ab 12 Jahren

Life is Strange 2 – Episode 1 „Roads“

Von: Matthias Dammes

Alles auf Anfang. Die zweite Staffel der Adventure-Reihe hat nichts mehr mit Max, Chloe und Arcadia Bay zu tun – fast.

Das Leben ist eigenartig und stellt jeden immer wieder vor besondere Herausforderungen. Nachdem sich zuletzt Max und Chloe mit dieser Erkenntnis und den Hürden ihres jungen Lebens auseinandersetzen mussten, macht *Life is Strange 2* reinen Tisch. Die Geschichte der beiden Mädchen und des Städtchens Arcadia Bay ist für die Entwickler von Dontnod Entertainment abgeschlossen, aber das *Life is Strange*-Universum mit seinen Mysterien, übernatürlichen Kräften und alltäglichen Problemen hat noch mehr spannende Geschichten zu erzählen.

Turbulente Zeiten

Ungefähr drei Jahre nach den Ereignissen der ersten Staffel schlüpfen wir in die Rolle des 16-jährigen Sean Diaz, der zusammen mit seinem alleinerziehenden Vater Esteban und seinem 9-jährigen Bruder Daniel im Süden von Seattle lebt. Im Herbst 2016 sieht sich die Latino-Familie einer sich verändernden Stimmung im Land gegenüber. Die von dem republikanischen Präsidentschafts-Kandidaten Donald Trump geschürten Ressentiments gegen Minderheiten greift auch *Life is Strange 2* auf und konfrontiert die beiden Protagonisten Sean und Daniel damit. So dient die teils offen rassistische Haltung von Teilen der amerikanischen Gesellschaft auch als Auslöser für das bevorstehende Abenteuer der beiden Brüder. Ein tragisches Ereignis, in dem ein Nachbarschaftsstreit, übertriebene Polizeigewalt gegen Minderheiten und die übernatürlichen Elemente der Reihe zusammenkommen, zwingt Sean und Daniel dazu, aus ihrer vertrauten Umgebung zu fliehen und von einem Moment auf den anderen alle Verbindungen zu ihrem bisherigen Leben zu kappen. Auf sich allein gestellt beginnen die Jungen eine waghalsige Reise entlang der Westküste der USA.



Mit Nebenfiguren wie Seans bester Freundin Lyla verbringt man zu wenig Zeit, um eine emotionale Bindung aufzubauen.



Kaufen oder stehlen? Diese Entscheidungen haben nicht nur direkte Konsequenzen, sondern wirken sich auch auf die Charakterbildung des kleinen Daniel aus.



In einem gespaltenen Amerika bekommen es die beiden Jungs mit Anfeindungen und rassistischen Äußerungen zu tun.

Flüchtige Bekanntschaften

Die Handlung legt dabei einen durchaus vielversprechenden Start hin, dessen Potenzial sich aber natürlich in den kommenden Episoden noch beweisen muss. Im Mittelpunkt steht in jedem Fall die Dynamik zwischen Sean und seinem kleinen Bruder. Die beiden Hauptcharaktere führen gut geschriebene Dialoge, getragen von ausgezeichneter englischer Vertonung, und verhalten sich sehr glaubhaft. Auch die (wenigen) Nebenfiguren wirken wie realistische Charaktere. Durch den Road-Trip-Aufbau des Spiels verbringt man allerdings jeweils nur sehr wenig Zeit mit anderen Figuren.

So fällt es schwer, eine Bindung zu diesen Personen aufzubauen. Die erste Staffel lebte auch sehr stark von Nebenfiguren wie Kate und vielen anderen. Dieser Aspekt wird in *Life is Strange 2* vermutlich nur schwer umzusetzen sein, sodass für den Spieler Sean und Daniel die einzigen emotionalen Fixpunkte bleiben. Entsprechend wenig berührte es uns zum Beispiel, dass wir durch die bereits genannten Ereignisse Seans beste Freundin Lyla zurücklassen mussten.

Vorbild sein

Spielerisch steht *Life is Strange 2* dem Vorgänger dagegen in nichts nach. In den einzelnen Abschnitten gibt es wieder allerhand interaktive Objekte zu entdecken. Auch die bekannten Zen-Momente sind wieder mit dabei. In einigen Fällen greift Sean dabei zu seinem Tagebuch und ihr könnt ihn die aktuelle Umgebung zeichnen lassen. Das Wichtigste sind wieder die Konsequenzen, die sich aus euren Handlungen ergeben. Besonders vor dem Hintergrund, dass ihr als Vorbild für euren kleinen Bruder dient, bekommt jede Entscheidung noch einmal zusätzliches Gewicht. Denn eure Aktionen haben direkten Einfluss auf die Entwicklung von Daniel.

Beobachtet er Sean zum Beispiel beim Stehlen, wird dem Jungen eine Handlungsweise vermittelt, die er möglicherweise nachahmt. Dem steht allerdings auch der Drang zum Überleben gegenüber. Mit nur wenigen Vorräten und noch weniger Geld ausgestattet, müsst ihr gut überlegen, was ihr unternehmt, um euch beide durch den nächsten Tag zu bringen. Ist es sinnvoll, zwei Dollar für den Schokoriegel auszugeben, den sich Daniel so sehr wünscht? Erste Auswirkungen eures Verhaltens lassen sich bereits erkennen.

Etwas zu kurz kommt bisher die neue übernatürliche Fähigkeit, was aber durch die Handlung bedingt ist. Ein aktiver Einsatz wie bei Max' Zeitreisefähigkeit ist (bisher) jedenfalls noch nicht möglich. Auch die Atmosphäre erreicht trotz bekanntem Stil noch nicht ganz das Niveau des Vorgängers. Vor dem Hintergrund, dass sich das Spiel diesmal über den Zeitraum eines ganzen Jahres und unzählige Handlungsorte entlang einer tausende Kilometer langen Route erstrecken soll, wird es spannend zu beobachten sein, ob dem Team dennoch eine packende und kohärente Geschichte gelingt. Der Umfang ist für den Anfang übrigens sehr ordentlich. Wir haben für die erste Episode etwas mehr als vier Stunden gebraucht. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



„Ein guter Auftakt im emotionalen Schatten des Vorgängers."

Objektiv betrachtet ist *Life is Strange 2* mit der ersten Episode auf dem richtigen Weg, um an die bisher hervorragende Qualität der Serie anzuknüpfen. Ein packend erzähltes und gut geschriebenes Adventure mit spannenden Hauptfiguren und einer Welt, die zum Entdecken einlädt. Für mich persönlich fehlt aber irgendwie noch der letzte Funke. Die Begeisterung, die ich beim Vorgänger von Anfang an hatte, verspüre ich hier noch nicht. Ich habe noch nicht die emotionale Bindung zu Sean und Daniel, wie ich sie zu Chloe und Max oder auch Rachel und Chloe von Anfang an hatte. Es ist glaube ich bezeichnend, dass die für mich emotionalste Szene der Episode im Zusammenhang mit der ersten Staffel steht und weniger mit dem Schicksal der Brüder zu tun hat. Auch die Atmosphäre packt mich noch nicht so ganz, was vor allem am für mich bisher kaum mitreißenden Soundtrack liegen mag. Da es sich hierbei aber um sehr subjektive Gefühle handelt, soll das nicht davon ablenken, dass der Auftakt zu *Life is Strange 2* durchaus gelungen ist. Wer sich auf eine neue Handlung und neue Charaktere einlassen kann, macht hier wenig verkehrt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Moralische Entscheidungen zwischen Vorbild und Überleben
- ➕ Gut geschriebene Dialoge
- ➕ Viele Details in der Spielwelt zu entdecken
- ➕ Grafikstil und Musik erzeugen typische LiS-Atmosphäre
- ➕ Emotionaler Cross-over-Moment zur ersten Staffel
- ➖ Nebencharaktere kommen zu kurz
- ➖ Handlung verliert nach stürmischem Auftakt etwas an Fahrt
- ➖ Noch nicht die gleiche emotionale Wirkung wie der Vorgänger

WERTUNGSTENDENZ

0 **75-85** 100



In den einzelnen Umgebungen gibt es wieder viel zu entdecken. Interaktive Objekte liefern Hintergrundinformationen und lösen spezielle Aktionen aus.



Sean zeichnet gern und drückt sich in seinem Tagebuch daher mehr bildlich als mit Worten aus. Einige seiner Bilder könnt ihr in bestimmten Zen-Momenten zeichnen.

Mega Man 11

Bounce Mans Gummigeschosse sind besonders effektiv gegen den elektrogeladenen Fuse-Man.

Genre: Action
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Erscheinungsdatum: 2. November 2018
Preis: ca. € 30,-
USK: ab 6 Jahren

Von: Eugen Günter & Viktor Eippert

Blauer Anzug? Check! Mega Buster? Check! Ist der neue alte Ableger so gut wie seine legendären Vorgänger? Check!

Seit Mitte der Achtzigerjahre hüpft Mega Man über die Bildschirme der Fans. Nach achtjähriger Pause kehrt der blaue Bomber mit *Mega Man 11* endlich wieder zurück. Mit zeitgemäßer Grafik und neuen Robo-Fähigkeiten versucht er diesmal, nicht nur alte Fans zu begeistern, sondern auch Anfänger an Land zu ziehen. Ob der energiegeladene Roboterjunge den anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad der alten Teile beibehalten kann, erfahrt ihr im Test.

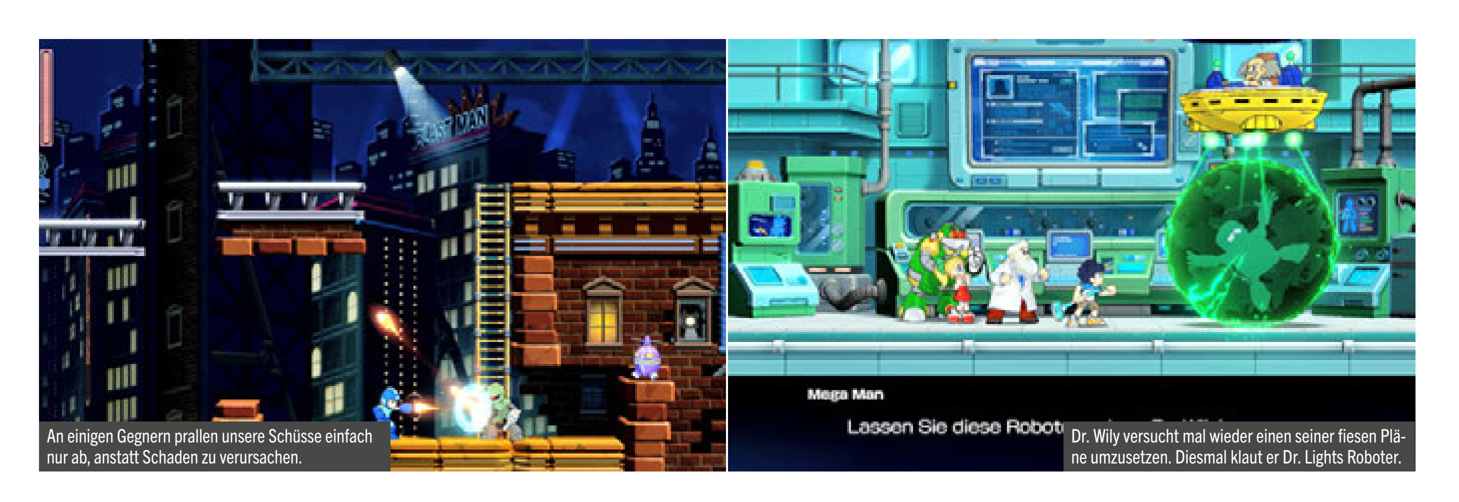
Derselbe Übeltäter

Wer mit der *Mega Man*-Reihe vertraut ist, dem wird sicherlich der Name Dr. Wily ein Begriff sein. Wie in den vergangenen Teilen sorgt der hinterhältige Forscher auch diesmal für Probleme. In der Introsequenz wacht der böse Erfinder aus einem Albtraum auf. Seine bedeutendste Erfindung, das sogenannte Double-Gear-System, wurde aufgrund von Dr. Light abgelehnt. Um es seinem Konkurrenten heimzuzahlen, beschließt er, Mega Mans Roboterfreunde zu stehlen und sie mithilfe seiner Erfindung auf die böse Seite zu ziehen. Um eine Katastrophe zu verhindern, schickt Dr. Light den Robo-Jüngling Mega los – diesmal ohne das Suffix „Man" – und stattet ihn ebenfalls mit einem Prototyp des Double-Gear-Systems aus, den er zufällig noch rumliegen hatte. Die Story ist nicht sonderlich tiefgreifend, gibt euch jedoch eine gute Einführung in die neue Spielmechanik und einen Grund, massenhaft Robo-Gegner zu zerschießen.

Das alte Neue

Mit dem Double-Gear-System könnt ihr auf Knopfdruck eure Schüsse verstärken oder eure Geschwindigkeit erhöhen. Wenn Megas Lebensleiste unter zehn Prozent fällt, könnt ihr beide Gears gleichzeitig verwenden, dadurch verstärkt ihr nicht nur seinen Mega-Buster extrem, sondern verlangsamt auch die Zeit um ein Vielfaches. Wenn ihr das Gear-System zu lange nutzt, dann überlastet ihr es und müsst eine Weile darauf verzichten.

Wer das neue *Mega Man* spielt, wird erstmal die Stirn runzeln müssen, denn die von der Reihe gewohnte Pixelgrafik ist nun passé. Mit aufpolierter 2,5D-Grafik hat die Kulisse erstmalig einen gewaltigen Schritt nach vorne gemacht. Trotz des frischen Anstrichs stellt Cap-



An einigen Gegnern prallen unsere Schüsse einfach nur ab, anstatt Schaden zu verursachen.

Dr. Wily versucht mal wieder einen seiner fiesen Pläne umzusetzen. Diesmal klaut er Dr. Lights Roboter.



Fliegende Gegner sind besonders einfach zu besiegen, sobald man über Block Mans Kräfte verfügt.

com jedoch sicher, dass sich der neuste Titel genauso wie seine Retro-Vorgänger anfühlt. Obwohl sich die Physik in *Mega Man 11* deutlich von den Vorgängern unterscheidet, spielt sich der jüngste Teil sehr ähnlich und ergänzt in dieser Hinsicht die *Mega Man*-Reihe optimal.

Genau das ist auch notwendig, denn *Mega Man 11* ist kein leichtes Spiel – sogar, wenn es nach *Mega-Man*-Standards geht. Fies platzierte Gegner und wahnsinnig schnelle Boss-Angriffe sind allesamt Teil des actionreichen Hüpfspiels, fühlen sich jedoch nie unfair an. Wer sich davon abgeschreckt fühlt, kann aufatmen: Wir beziehen uns auf die dritte und vierte Schwierigkeitsstufe, in den beiden darunter kommen auch Anfänger sehr gut zurecht.

Mit dem Köpfchen voraus

Die Bosskämpfe in *Mega Man 11* sind schön inszeniert, jedoch nicht sonderlich anspruchsvoll – sofern ihr die richtigen Fähigkeiten verwendet. Es bleibt euch überlassen, welchen Widersacher ihr zuerst anpacken wollt. Wie es in *Mega Man* jedoch üblich ist, gibt es immer eine logische Reihenfolge, in der man die Bosse besiegen kann. Sobald ihr einen der acht Endgegner erlegt habt, die ebenfalls von Dr. Wilys Erfindung Gebrauch machen, habt ihr Zugriff auf ihre einzigartigen Fähigkeiten. Dazu geht ihr ganz klassisch ins Menü, wechselt mit den Schultertasten durch oder neigt den rechten Analogstick in die entsprechende Richtung. Auch die freischaltbaren Fähigkeiten profitieren von dem Double-Gear-System. Zum Beispiel werden Blast-Mans explosive Kugeln mithilfe des Power-Gears um ein Vielfaches größer.

Zwischen den Missionen könnt ihr immer wieder im Labor von Dr. Light vorbeischauen, um Upgrades zu kaufen. Einige Erweiterungen machen euch immun gegen bestimmte Schadensarten, verstärken euren Mega-Buster oder verbessern das Double-Gear-System. Jedes Upgrade hilft euch auf eurer Mission, Dr. Wily aufzuhalten, jedoch ist keines davon notwendig.

Wiederspielwert? Auf jeden Fall!

Je nach Schwierigkeitsgrad beläuft sich die Spieldauer für den Story-Modus auf etwa fünf Stunden und fällt damit im Vergleich zu anderen Titeln der Reihe ordentlich aus. Wer noch mehr aus *Mega Man 11* rausholen möchte, kann den überarbeiteten Herausforderungs-Modus ausprobieren. Dabei wählt ihr zwischen neun verschiedenen Herausforderungen, darunter dem klassischen Spurt-Modus, bei dem ihr eine Stage so schnell wie möglich abschließen müsst. Auf Wunsch könnt ihr zudem Replays von euren Bestzeiten in die Online-Rangliste hochladen.

Nicht nur für Megamänner

Mega Man 11 ist ein gelungener Serien-Ableger. Die Steuerung fühlt sich genauso flüssig an, wie man es aus den Vorgängern gewohnt ist. Kombiniert mit der aufpolierten Grafik und dem deutlich höheren Wiederspielwert steht der elfte Teil seinen Vorgängern in nichts nach und schafft es, die Kult-Serie mit alten Tugenden und neuen Qualitäten ins Jahr 2018 zu befördern. ❑

MEINE MEINUNG

Eugen Günter



„Knackig schwer, aber trotzdem fair!"

Ich hatte so meine Zweifel, ob Capcom es schafft, *Mega Man 11* in schicker 2,5D-Grafik umzusetzen. Immerhin machte die pixelige Grafik einen großen Teil des Charmes der kultigen Hüpfspiel-Reihe aus. Aber ich bin begeistert, wie gut sich das Spiel anfühlt. Vor allem das Gear-System hat mich überzeugt. Es fühlt sich so an, als wäre es schon immer ein Teil der *Mega Man*-Reihe. Ich bin sogar so davon begeistert, dass ich es mir für den nächsten Teil wieder wünsche. Zudem ist die Replay-Funktion ein echt cooles Feature, das Fans von Speedruns eine große Freude machen wird. Zu sehen, wie andere Spieler wahnsinnig schwere Abschnitte des Spiels problemlos meistern, kann aber oftmals echt frustrierend sein. Was Capcom nächstes Mal aber definitiv besser machen sollte, ist die Synchronisation, die in *Mega Man 11* extrem kindisch ist. *Mega Man 11* legt viel Wert darauf, bereits bewährte Tugenden ordentlich umzusetzen, schafft es aber auch gleichzeitig, die neue Gear-Mechanik sauber einzubinden. Damit ist es ein wahrer Nachfolger und zeigt, wie man Tradition und Moderne richtig miteinander kombiniert.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fühl sich wie die alten Titel an
- ➕ Schöne 2,5D-Grafik
- ➕ Schwer, aber fair
- ➕ Gear-System sehr gelungen
- ➕ Unterhaltsame Herausforderungen
- ➕ Motivierende Online-Rangliste mit sinnvoller Replay-Funktion
- ➖ Kindische Synchronisation
- ➖ Bosskämpfe zu leicht
- ➖ Die dahindudelnde Musik kann auf Dauer etwas eintönig werden
- ➖ Aufgrund von Trial & Error manchmal etwas unausgewogene Abschnitte





Im Labor könnt ihr diverse Module kaufen, mit denen ihr Mega Mans Fähigkeiten verbessert.

Wem die normalen Stages zu einfach sind, der kann sich an Dr. Lights Herausforderungen ausprobieren.

Schalter, Magneten, bewegliche Kisten – solche vertrackten Puzzle-Räume nehmen einen großen Teil der Spielzeit ein.

Crosscode

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Radical Fish Games
Publisher: Deck 13
Erscheinungsdatum: 21. September 2018
Preis: ca. € 20,-
USK: nicht geprüft

Unter der Pixelfassade von *Crosscode* steckt ein regelrechtes Action-RPG-Epos! Was ihr dafür braucht? Geduld, Geschick und jede Menge Hirnschmalz.

Von: Felix Schütz

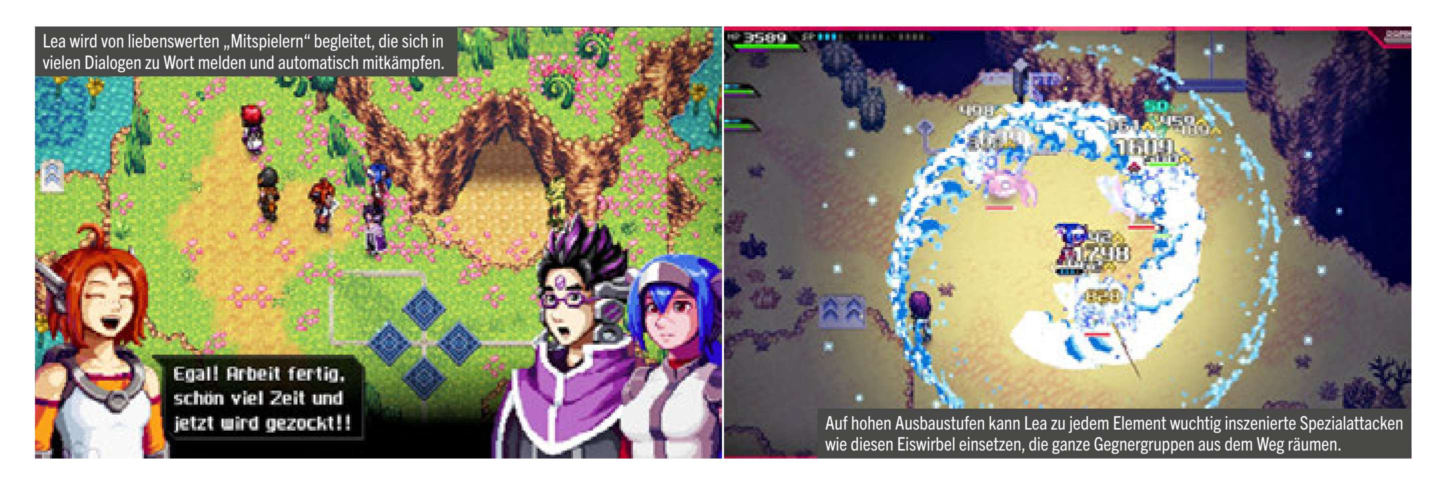
Von Radical Fish habt ihr vermutlich noch nie etwas gehört, stimmt's? Kein Wunder! Das kleine Team aus Saarbrücken war bislang nahezu unbekannt. Und genau das dürfte sich nun bald ändern: Mit *Crosscode* liefert das Studio sein Erstlingswerk ab – nach sieben Jahren Entwicklung, die Hälfte davon im Early Access! Die Mühe hat sich gelohnt: Freut euch auf ein liebevoll gepixeltes Action-Adventure mit riesiger Welt, Rollenspielelementen, tonnenweise Puzzles und einer abgefahrenen Story!

Willkommen in Crossworlds!

Crosscode lässt euch die junge Lea spielen, genauer: ihren Avatar. Denn Lea befindet sich in Crossworlds – ein populäres MMO in der fernen Zukunft, in dem sich die Spieler als physische Abbilder manifestieren, um gemeinsam Abenteuer zu erleben. Lea muss aber schnell lernen, dass etwas in diesem Online-Spielplatz nicht mit rechten Dingen zugeht, denn beim Einloggen hat sie nicht nur ihre Stimme, sondern auch gleich noch ihre Erinnerungen verloren. So macht sie sich auf, die Weiten von Crossworlds zu erkunden und herauszufinden, was mit ihr geschehen ist. Der Beginn eines Abenteuers, das euch gute 40 Stunden beschäftigen dürfte! Und wer wirklich alles entdecken, jeden Schatz bergen, jede Quest lösen will, kann locker 20 Stunden draufschlagen.

Retro-Optik fast wie vom SNES

Mit seiner liebevoll gepixelten Retro-Kulisse weckt *Crosscode* auf den ersten Blick wundervolle Erinnerungen an 16-Bit-Klassiker wie *Chrono Trigger*, *Secret of Mana* oder *Terranigma*. Doch unter der schicken Pixel-Fassade schlummert ein modernes Action-Abenteuer: Mit Lea erkundet ihr erstaunlich weitläufige Regionen, die aus vielen von Hand gemachten Levelabschnitten bestehen, unter anderem seid ihr



Lea wird von liebenswerten „Mitspielern" begleitet, die sich in vielen Dialogen zu Wort melden und automatisch mitkämpfen.

Auf hohen Ausbaustufen kann Lea zu jedem Element wuchtig inszenierte Spezialattacken wie diesen Eiswirbel einsetzen, die ganze Gegnergruppen aus dem Weg räumen.

in Dschungeln, Herbstwäldern, verschneiten Gebirgen, Städten und Wüsten unterwegs. Um die Illusion eines MMOs zu unterstreichen, trefft ihr immer wieder andere „Spieler" in den Levels, die durch die Gegend flitzen oder kurze Dialoge beisteuern. Bei ihren Streifzügen wird Lea außerdem von zwei KI-Begleitern unterstützt, die ihr vollautomatisch folgen und zuverlässig in Kämpfen mitmischen. Schön: Diese Begleiter sind eng mit der Story verzahnt und kommentieren das Geschehen humorvoll, etwa wenn sie sich über das Leveldesign eines Dungeons beklagen oder dass sie noch etwas im Real Life zu tun haben und sich deshalb bald aus dem MMO ausloggen müssen. Trotz heiterer Grundstimmung hat *Crosscode* aber auch ernste und rührende Momente zu bieten, vor allem in der zweiten Spielhälfte, wenn die Geschichte mit ein paar gelungenen Wendungen überrascht. Die Story verläuft zwar streng linear, kurz vor Ende kann man aber eine folgenschwere Entscheidung treffen, die das Finale stark beeinflusst.

Entdeckungen mit Hindernissen

Beim Erkunden der Spielwelt trifft Lea auf zahllose geschwätzige NPCs, die ihr vielseitige Quests auftragen. Von Schatzsuche und Kopfgeldjagd über Wettrennen, Spurensuche und sogar kurzen Tower-Defense-Ausflügen bekommt man viel geboten! Doch es gibt noch mehr zu tun: Zwar kann man schnurstracks von einem Questziel zum nächsten marschieren, doch wer beschließt, auch mal vom Weg abzukommen und die Levelabschnitte zu erkunden, wird mit zahllosen verstecken Schatzkisten belohnt. Darin befinden sich oft Nahrungsmittel, die Lea wichtige Buffs verleihen, aber auch seltene Waffen, Helme, Schuhe und Rüstungen, die sie im sauber gestalteten Inventar ausrüstet.

Häufig findet man auch kostbare Materialien, die Lea bei Händlern in Städten gegen besonders hochwertige Ausrüstung eintauscht. Der Weg zu den Schätzen ist aber stets gut versteckt: Jeder Level ist wie ein Puzzle aufgebaut und bietet mehrere Höhenstufen, die Lea nur mit Umwegen und durch aufmerksames Beobachten erklimmen kann. Dazu muss sie häufig über Plattformen springen und darauf achten, dabei nicht abzustürzen – keine leichte Aufgabe! Denn durch die starre Draufsicht fällt es oft schwer, die Höhe einer Plattform richtig einzuschätzen. Der Effekt: Lea landet öfter mal unbeabsichtigt im Abgrund.

Fetzige Kämpfe

In der Spielwelt treiben sich abwechslungsreiche Gegner herum, die MMO-typisch nur dann angreifen, wenn wir das Gefecht eröffnen. Lea setzt sich mit einfachen Nahkampfkombos zur Wehr, auf Distanz verschießt sie außerdem Bälle, die wir präzise per Maus oder Analogstick auf den Gegner lenken können. Im Spielverlauf lernt Lea nicht nur neue Schlagtechniken, sondern auch vier Sorten Elementmagie, zwischen denen sie jederzeit wechseln kann, um Schwachstellen der Gegner auszunutzen und unterschiedliche Spezialattacken zu entfesseln. Hinzu kommen noch schnelle Ausweichbewegungen, Dash-Attacken und aktives Blocken – alles in allem ist das Kampfsystem dadurch zwar nicht sonderlich tiefgängig, doch zusammen mit den abwechslungsreichen Feinden machen die Hack&Slay-Gefechte trotzdem bis zum Ende Spaß! Das gilt auch für die gut designten Bossgegner, die stets eine bestimmte Taktik erfordern – das ist fair und gelungen!

Für besiegte Feinde und gelöste Quests gibt's Erfahrungspunkte, mit denen Lea im Level aufsteigt und sich dann in fünf verzweigten Talentbäumen mit neuen Boni und Spezialattacken eindecken kann. Selbst im Endgame nach über 60 Stunden gibt's noch nützliches Zeug freizuschalten und besonders starke Ausrüstung zu farmen, das motiviert!

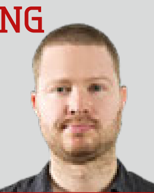
Fest für Puzzle-Fans

Neben dem Erkunden und Kämpfen sind aber vor allem knackige Umgebungsrätsel die wichtigste Spielspaßsäule von *Crosscode*. Rätselhasser seien eindringlich gewarnt: Ihr werdet viele Stunden nur damit zubringen, Bälle auf entlegene Schalter zu werfen, Barrieren auszuschalten oder Kisten zu verschieben! Die vier Elemente kommen hier ebenfalls zum Einsatz: Mit Luft-, Feuer-, Eis- und Blitzmagie ladet ihr Spulen und Magneten auf, setzt Teleporter in Betrieb, schmelzt Eissäulen aus dem Weg oder lasst Wasserblasen zu Dampf verpuffen, der wiederum Windräder antreibt. Besonders in den umfangreichen Dungeons, die ihr im Spielverlauf besucht, müsst ihr euch auf zahllose Kopfnüsse gefasst machen, die nicht nur euren Verstand, sondern auch euer Geschick fordern: Oft müsst ihr unter Zeitdruck agieren, blitzschnell die Elemente wechseln und Bälle punktgenau an Wänden abprallen lassen – wer hier nur eine Sekunde lang trödelt, muss wieder von vorn beginnen! Zwar sind alle Puzzles machbar, clever und logisch, doch hin und wieder übertreiben es die Entwickler einfach beim Anspruch: Immer wieder stoßen wir auf Rätsel, die wir erst nach Dutzenden Anläufen knacken, obwohl wir das Prinzip schon längst kapiert hatten. Und weil die Dungeons schlicht zu groß ausfallen und vor Rätseln nur so strotzen, bekommt die Motivation hier immer wieder einen Dämpfer verpasst – Geduld und ein wenig Frusttoleranz sind also ebenso wichtig wie Geschick und ordentlich Hirnschmalz!

Crosscode ist komplett auf Deutsch und kostet nur 20 Euro. Radical Fish arbeitet bereits an weiteren kostenlosen Inhalten für das Spiel. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Knifflig, riesig, charmant – ein starkes Erstlingswerk!"

Meine Glückwünsche nach Saarbrücken – mit *Crosscode* hat Radical Fish ein tolles Debüt hingelegt! Die Spielidee ist charmant, der Retro-Stil klasse umgesetzt und auch die Story hat mich nach einem zähen Einstieg erstaunlich motiviert. Mit seinem riesigen Umfang, vielen Quests und gut versteckten Schätzen ist *Crosscode* aber kein Spiel für zwischendurch! Vor allem Genre-Anfänger sollten sich den Kauf gut überlegen, denn während man die Kämpfe mit etwas Übung noch locker meistert, sind viele Puzzles kein Zuckerschlecken. Nicht falsch verstehen: Die Kopfnüsse sind fair und logisch! Aber oft braucht es für die Lösung auch blitzschnelle Reaktionen und perfektes Zielvermögen – da kann der Spaß schnell in Frust umschlagen, vor allem dann, wenn *Crosscode* eine Rätselidee zu stark auswalzt. Auch die schwer einzuschätzenden Höhenstufen, die das Springen und Erkunden manchmal behindern, nagen etwas an der Wertung. Wer mit diesen Kritikpunkten leben kann, hat aber ein tolles Abenteuer vor sich!

PRO UND CONTRA

- + Liebevoll gestalteter 16-Bit-Grafikstil
- + Ordentliche Story mit liebenswerten Figuren und netten Dialogen
- + Unkompliziertes, flottes Kampfsystem
- + Riesiger Umfang und viele Quests
- + Viele sammelbare Items und Schätze
- + Aufgeräumte, praktische Menüs
- + Überwiegend gutes Bossdesign
- + Unzählige clever gemachte Puzzles
- + Fünf Talentbäume voller Upgrades
- − Dungeons teilweise zu lang
- − Einige Puzzles hart an der Frustgrenze
- − Nur ein Musikstück in den Kämpfen
- − Höhenstufen oft schlecht erkennbar
- − Waffen und Attacken bleiben bis Spielende grundsätzlich gleich
- − Springen und zielen teilweise ungenau

WERTUNG 82



Schwer zu übersehen: Auf der Anhöhe links ist eine Schatzkiste deponiert. Doch wie kommt man dort hin?



Kleiner Tipp: Sucht die Städte und Dörfer sorgfältig ab. Es winken zahlreiche Schätze und Quests!

Steckt ein Gegner im Schlamm fest, dürft ihr ihm raushelfen und so Dakar-Points verdienen.

Dakar 18

Genre: Rennspiel
Entwickler: Bigmoon Studios
Publisher: Koch Media
Erscheinungsdatum: 25. Sept. 2018
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 0 Jahren

Die härteste Rallye der Welt – endlich wieder zum Spielen! Transportiert Bigmoons Simulation die einzigartige Faszination der Rallye Dakar?

Von: Andreas Szedlak

Fahrer und Untersatz werden bis an die Grenze belastet. Im Vergleich zu einer Dakar-Rallye ist normaler Rallye-Sport fast wie ein Kindergeburtstag. Die Strecken sind anspruchsvoller, hat man doch keine abgesteckten Rallye-Kurse vor sich, sondern muss sich seinen eigenen Weg bahnen, teilweise durch Wüsten, die jeden Tag anders aussehen können. Zur Navigation zwischen den Wegpunkten dient meist nur das Roadbook mit Entfernungsangabe, einer Skizze (die sogenannte Tulpe) und Gefahrenhinweisen. Der Nutzen des Roadbooks schwindet allerdings, sobald man sich in den weiten Umgebungen Perus, Argentiniens oder Boliviens verfahren hat. Dann wird die Navigation so richtig knifflig.

Die Zielgruppe von *Dakar 18* ist durch die spezielle, herausfordernde Thematik sicherlich arg begrenzt. Werden Dakar-Freunde für das lange Warten mit einer realistischen Simulation des berühmtesten Offroad-Rennens der Welt belohnt, wie es Entwickler Bigmoon verspricht? Dies klären wir im Test.

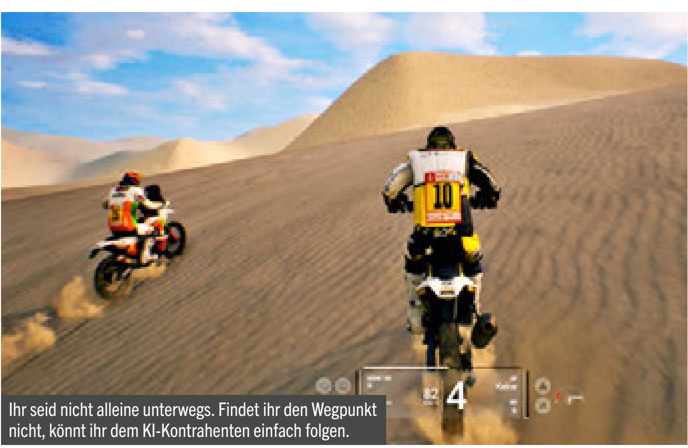
Ein herausforderndes Abenteuer

Zentrales Element von *Dakar 18* ist der Abenteuer-Modus. Hier bestreitet ihr 14 bis zu 900 km lange Etappen durch Peru, Bolivien und Argentinien. Ihr überquert hohe Sanddünen, brettert über felsiges Gelände, schleudert Tonnen loser Erde durch die Gegend und weicht Bäumen oder Gemäuern aus. Wie in der echten Dakar-Rallye dürft ihr dabei aus fünf Fahrzeug-Kategorien wählen: Auto, Motorrad, Truck, Quad und SXS-Geländewagen.

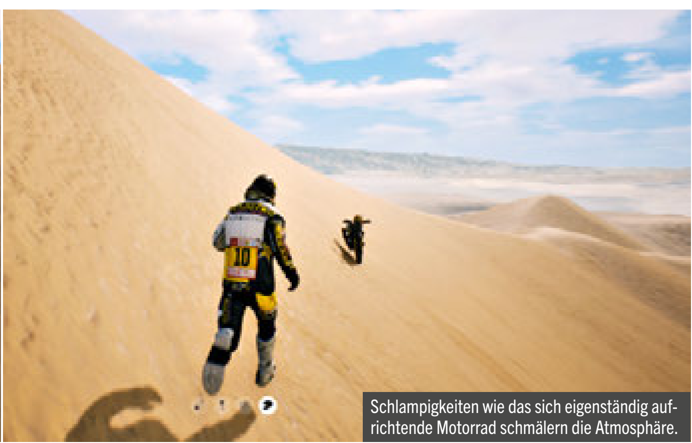
Zu Beginn eines Abenteuers müsst ihr euch auf eine Fahrzeug-Kategorie festlegen, dürft also nicht von Etappe zu Etappe wechseln. Möchtet ihr doch lieber auf ein Motorrad, ein Quad oder ein Fahrzeug derselben Kategorie umsteigen, habt ihr ein neues Profil anzulegen und das Abenteuer wieder bei der ersten Etappe zu beginnen. Das heißt, dass ihr alle weiteren Etappen erneut freizuschalten habt. Dies ist zwar realistisch und unterstreicht den Simulations-Anspruch von *Dakar 18*. Aus Gründen der Spielbarkeit hätte man einen Fahrzeugwechsel aber zumindest optional ermöglichen oder dafür sorgen können, dass einmal freigeschaltete Etappen auch beim Fahrzeugwechsel anwählbar bleiben.

Keine Simulation

Bei der Fahrphysik schwächelt *Dakar 18*. Diese erinnert eher an einen Fun-Racer wie *Forza Horizon*



Ihr seid nicht alleine unterwegs. Findet ihr den Wegpunkt nicht, könnt ihr dem KI-Kontrahenten einfach folgen.



Schlampigkeiten wie das sich eigenständig aufrichtende Motorrad schmälern die Atmosphäre.



Auf der höchsten Detailstufe werdet ihr von guten Bodentexturen und hübschen Lichteffekten verwöhnt.

MEINE MEINUNG

Andreas Szedlak



„*Dakar 18* ist sicher nicht für jedermann geeignet."

Großes Lob an Bigmoon für den Mut, sich dieser schwierig umzusetzenden Rennspiel-Gattung anzunehmen. Nicht ohne Grund gab es seit vielen Jahren kein *Dakar*-Spiel mehr. Das vergleichsweise kleine Studio hat die große Aufgabe auch ordentlich gemeistert, vor allem die herausfordernde Navigation wird dem Spieler authentisch rübergebracht. Allerdings schwächelt *Dakar 18* in einer entscheidenden Disziplin, der Fahrphysik. In Zeiten eines *Dirt Rally 2.0,* das ich auch schon spielen durfte und das kommenden Februar erscheint, erwarte ich von einem Spiel mit Simulations-Anspruch einfach mehr. Auch das fehlende Fahrzeugtuning sowie das spartanische Schadensmodell dürften Simulationsfans sauer aufstoßen. Wer sich davon aber nicht den Spaß verderben lässt, erhält ein Offroad-Spiel der etwas anderen Art, das auch dank der hübschen Grafik und des authentischen Motorensounds einiges an Dakar-Atmosphäre aufkommen lässt.

4 als an eine reinrassige Offroad-Simulation. Ob am Lenker eines Motorrades, eines Trucks oder eines Rallyecars, die Gefährte steuern sich viel zahmer als in der Realität und verhalten sich teilweise merkwürdig, zum Beispiel bei Sprüngen. Tuning-Möglichkeiten fehlen überdies komplett. Wer die Abstimmung seines Gefährtes ändern möchte – etwa beim Wechsel von Wüste zu Felsenlandschaft –, hat dazu keinerlei Möglichkeit.

Ähnlich inkonsequent waren die *Dakar 18*-Macher beim Schadensmodell, das gerade bei einem Offroad-Spektakel deutlich explizitere optische Schäden vertragen hätte. Selbst nach mehrfachen Überschlägen halten sich die sichtbaren Auswirkungen arg in Grenzen. Immerhin lassen sich mit der Zeit jede Menge physische Schäden verursachen, etwa an Kühler, Bremsen, Kupplung, Öltank oder Elektronik. Mit verdienten Dakar-Points, etwa durch das Abschleppen eines liegengebliebenen Kontrahenten, lassen sich Schäden reparieren.

Auch seltsam: Dünne Holzzäune bremsen unser tonnenschweres Gefährt komplett ab und nach einem Motorrad-Crash richtet sich unser Bike wie von Geisterhand auf. Offenbar wollte man sich die betreffende Hochwucht-Animation sparen. Derartige Schlampigkeiten passen so gar nicht zu einer Simulation und lassen ebenso Luft aus der Atmosphäre-Blase wie die unzeitgemäßen Lauf- und Sprunganimationen der Fahrer.

Grafisch liefert das Entwicklerstudio dafür mehr als ordentliche Arbeit ab, auch wenn man von der nahezu fotorealistischen Optik des Ankündigungstrailers ein gutes Stück entfernt ist. Dennoch: Autos und Fahrer sind durchaus detailliert gestaltet, auch Licht-, Partikel- sowie Wettereffekte können sich absolut sehen lassen. Sandstürme und Gewitter gehören zu den optischen Highlights von *Dakar 18*.

Nervige Schatzjagd

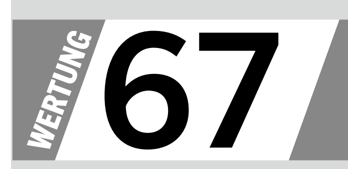
Im Tutorial und Trainingsmodus lernen *Dakar*-Einsteiger sich zu orientieren und Gefahren wie tiefen Schlamm zu umfahren. Dazu bietet euch das Spiel noch einen Schatzjagd-Modus, in dem ihr in ebenfalls 14 Etappen Objekte wie eine Panflöte oder einen Filzhut finden müsst. Hierfür fahrt ihr 20 Minuten oder länger zu einer auf der Karte verzeichneten Schatztruhe, steigt aus dem Auto oder vom Motorrad und sucht zu Fuß nach einer kleinen Kiste, in der sich das Objekt befindet. Der Modus bringt zwar etwas Abwechslung ins Spiel, artet aber derart in Sucharbeit aus, dass er uns schon nach kurzer Zeit mehr genervt als Spaß bereitet hat.

Im Splitscreen oder online mit bis zu sieben Mitstreitern könnt ihr euch ebenfalls in den Modi Dakar Rally und Schatzjagd austoben. Allerdings fiel es uns beim Test schwer, Mitspieler zu finden – die Server waren ähnlich menschenleer wie eine peruanische Wüste.

Überdies leidet *Dakar 18* noch unter Bugs. So fehlt nach einem Rücksetzer zum letzten Wegpunkt plötzlich die Grad-Angabe am Kompass und bei einer Schatzjagd ist uns kurz vor dem Ziel einmal das Spiel abgeschmiert. Immerhin ist Bigmoon fleißig am Patchen, was die Hoffnung nährt, dass *Dakar 18* bald unfallfrei läuft, wenngleich sich das Potenzial aufgrund der genannten Schwächen nicht vollends entfalten kann. ❑

PRO UND CONTRA

- ➕ Umfangreicher und realistischer Abenteuer-Modus
- ➕ Authentische Navigation
- ➕ Alle fünf Fahrzeugklassen enthalten
- ➕ Viele physische Schäden
- ➕ Zu verdienende Dakar-Points, etwa durch Abschleppen von Mitstreitern
- ➕ Hübsche Grafik
- ➕ Realistische Motorensounds
- ➕ Online-Modi und Splitscreen
- ➖ Fahrphysik nicht realistisch
- ➖ Kein Fahrzeug-Tuning
- ➖ Seltsames Kollisionsmodell
- ➖ Rudimentäres optisches Schadensmodell
- ➖ Auf Dauer langweilige Schatzjagd
- ➖ Noch nicht bugfrei





Dakar 18 bietet sogar einen Splitscreen-Modus – eine Seltenheit in PC-Rennspielen.


Der Schatzjagd-Modus kann zur nervigen Sucharbeit ausarten.

Nur wenn es den Tieren gut geht, sind auch die Besucher des Aquariums zufrieden.

Megaquarium

Genre: Simulation
Entwickler: Twice Circled
Publisher: Twice Circled
Erscheinungsdatum: 13. Sept. 2018
Preis: ca. € 20,-
USK: nicht geprüft

Von: Katharina Pache

Menschen, die auf Fische starren – die Indie-Aquarium-Simulation rund um Haie, Rochen und Oktopoden im Test.

Die Riesenmuräne ist von uns gegangen. Eigentlich wollten wir ihr einen Gefallen tun, als wir sie von einem mittelgroßen Wandbecken in das riesige Tunnelaquarium umquartierten. Irgendein Bug sorgte jedoch dafür, dass das Futter, welches unser Pfleger ununterbrochen ins Wasser streute, nie bei der Muräne ankam. Laut Obduktionsbericht ist ihr nach vier Tagen ohne Verpflegung die Puste ausgegangen. Und auch uns verlassen wenig später für kurze Zeit die Kräfte, denn auf der sechsten Map der Kampagne friert uns das Spiel ein – erst einige Neustarts beheben das Problem. Der Weg zu einem wortwörtlichen *Megaquarium* ist bisweilen mit Lags und Aussetzern gepflastert, obschon die letzten Patches die Aquarianer-Simulation mit einer deutlich verbesserten Performance im Vergleich zur Release-Fassung gesegnet haben.

Becken um Becken

Megaquarium besteht ganz klassisch aus Kampagne und Sandbox-Modus. In der Kampagne wandert ihr als Verwalter von Aquarium zu Aquarium, übernehmt laufende Ausstellungen oder errichtet einen neuen Unterwasserzoo. Oft müsst ihr Vorgaben erfüllen oder Meilensteine für den Sieg erreichen, ihr dürft etwa nur ein Exemplar pro Spezies ausstellen oder müsst vier Haiarten präsentieren. Nebenbei steigt ihr im Rang auf, um neue Objekte und Tiergattungen zu erforschen. Auf einer Rasterkarte platziert ihr Becken, verbindet sie mit Filtern, Heizungen, Kühlern, Pumpen und stattet sie mit Wasserpflanzen und Verstecken aus, bis die Ansprüche der Tankbewohner erfüllt sind. Die Fischarten haben viele unterschiedliche Bedürfnisse und Eigenschaften: Feiglinge gedeihen nicht in Anwesenheit von aggressiven Tieren, Zackenbarsche verputzen kleinere Mitbewohner



Es gibt Warmwasser- und Kaltwasserfischarten. Setzt sie nicht ins falsche Becken!

Mit der Zeit wächst euer „Megaquarium“ heran – gut, dass ihr dafür viel Platz habt.


Stellt ihr immer nur die gleichen Fische aus, langweilt das die Gäste.

und so weiter. Praktisch bei der Liste der Arten wäre eine Sortierfunktion, momentan muss man durch den ganzen Katalog scrollen, um Tiere zu finden, die zu einem bestehenden Becken passen könnten.

Punktesammler

Aber zu einem erfolgreichen Aquarium gehören mehr als funktionale Becken und Tierbesatz. Damit euch die Flossenträger nicht verhungern, stellt ihr Pfleger ein, die Futter verteilen und die ständig versagenden Pumpen und Filter reparieren. Eure Gäste wollen außerdem essen, trinken und Ballast loswerden – baut also Toiletten und Mülleimer. Müde Besucher ruhen sich auf Bänken aus, mit Souvenirständen verdient ihr euch eine hübsche Summe nebenher. Die begehrten Punkte, die ihr zum Aufstieg auf die nächste Stufe und zum Erforschen neuer Objekte und Arten benötigt, erhaltet ihr, wenn die Besucher Becken betrachten oder Vorträgen lauschen. Allerdings können die Punkte auch wieder sinken, wenn Müll herumliegt oder leere Becken ausgestellt werden – das hinterlässt einen schlechten Eindruck. *Megaquarium* kommt in vier Schwierigkeitsstufen: einfach, normal, schwer und brutal. Auf der normalen Stufe werdet ihr keinerlei Probleme mit dem Erreichen der Ziele haben. Im Sandbox-Modus habt ihr weitere Einstellungsmöglichkeiten, etwa die Stufe, auf der ihr startet, die Fischauswahl und ob „Nebelziele“ – gemeint sind wohl eher Nebenziele – auftauchen. Die Simulationsaspekte von *Megaquarium* funktionieren ordentlich. Jedoch lässt die Möglichkeit zur Individualisierung der Aquarien zu wünschen übrig. Von vielen Einrichtungsobjekten gibt es nur eine Version, sodass sich Becken und Räume stark ähneln. Mit einer Handvoll Skins lässt sich immerhin die Wandgestaltung anpassen. Gedanken und Wünsche der Gäste sind nur rudimentär implementiert: natürlich stören sich Besucher an herumliegendem Müll, aber für die Feinheiten der Umgebungsverschönerung zeigen sie sich unempfänglich. Durch den niedrigen Schwierigkeitsgrad könnt ihr euch oft zurücklehnen: es wird ein bisschen dauern, aber der Stufenaufstieg ist euch sicher. Wäre *Megaquarium* hübsch anzusehen, käme die Zuschaupause ganz recht. Der einfache Cartoon-Look ist allerdings nicht besonders schön, auch wenn die Figuren recht niedlich aussehen und die Fische ganz ordentlich umgesetzt sind – sie zeigen allerdings kein Schwarm- oder Angriffsverhalten.

Fische und Menschen

Trotz der Kritikpunkte: Eine meditative Form der Unterhaltung kann man *Megaquarium* keinesfalls absprechen und allzu viele Aufbausimulationen mit dem Schwerpunkt Aquarien gibt es nicht. Das Grundgerüst von *Megaquarium* ist trotz einiger Schwächen solide und wird Freunde von Aufbauspielen sicher eine Weile unterhalten. Zumal der Preis mit etwa 20 Euro in Ordnung geht und deutlich günstiger ist als ein echtes Aquarium anzulegen – auch wenn das natürlich hübscher aussähe. ❑

MEINE MEINUNG

Katharina Pache



„Nicht der dickste Fisch im Simulationsbecken.“

Ich finde Aquarien faszinierend und habe mich sehr auf das Einrichten der virtuellen Becken gefreut. Die Schönheit der Unterwasserwelten fängt die einfache Optik zwar zu keinem Zeitpunkt ein, aber nach einer Weile habe ich mich an den Cartoon-Look gewöhnt. Was mich allerdings stört, ist die geringe Anzahl Assets, die nicht nur ästhetisch, sondern auch spielerisch negativ auffällt. Mit nur einer Handvoll Pflanzenarten werden die Gäste zwangsläufig gelangweilt, wenn sie die gleichen Gewächse in jedem Becken erspähen. Genervt haben mich zudem die ständigen Unterbrechungen durch Stufenaufstiege meiner Angestellten (vor allem, wenn man um die 20 Beschäftige hat) und die Slowdowns, zu denen es beim Spielen kam. Wobei ich fairerweise sagen muss, dass das Spiel nun nach ein paar Patches besser läuft. Vielleicht werden die Menüs ja in Kürze überarbeitet. Trotz seiner offensichtlichen Schwächen hat mir *Megaquarium* im Großen und Ganzen Spaß bereitet. Eine Art Lexikon, in dem man mehr über Fischarten und deren Aquarienhaltung erfährt, wäre ein schönes Extra gewesen.

PRO UND CONTRA

- \+ Umfangreiche Kampagne führt gut in de Mechanik ein
- \+ Fische haben viele unterschiedliche Eigenschaften und Bedürfnisse
- \+ Viele Tierarten
- \+ Hoher Wuselfaktor
- \+ Deutsche Texte
- \+ Sandbox-Modus
- − Performance-Einbrüche, Bugs
- − Für Hardcore-Spieler zu wenig Anspruch
- − Menüführung unübersichtlich
- − Cartoon-Optik recht unattraktiv

WERTUNG **70**


Alle Becken müssen mit Filtern verbunden sein. Die Leistung hängt von der Größe ab.


Vorsicht, manche Fische wachsen noch – und verspeisen dann womöglich Beckengenossen.

DER **EINKAUFSFÜHRER**

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-**Shooter** (Einzelspieler)

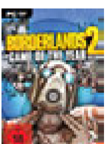
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, *Bioshock Infinite*, ist ähnlich überzeugend und erhielt von uns dereinst stolze 91 Punkte.

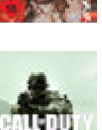
Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games
Wertung: 93



Borderlands 2

Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: 2K Games
Wertung: 86



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision
Wertung: 92



Doom

Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Bethesda
Wertung: 83



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf; Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda
Wertung: 86



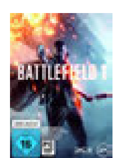
Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, tiefgründigen Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda
Wertung: 86

Ego-**Shooter** (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 92

Counter-Strike: Global Offensive

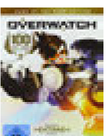
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktikshooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial. Vor allem für Wettkampfspieler gibt's keine Alternative.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve
Wertung: 85

Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision
Wertung: 86



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

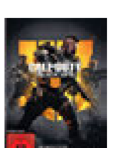
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment
Wertung: 88



Team Fortress 2

Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Onlinegefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Getestet in Ausgabe: 12/07
Publisher: Valve
Wertung: 84



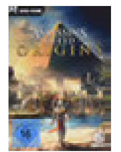
NEU Call of Duty: Black Ops 4

Unser Haus-und-Hof-Finne Matti war beim Testen ganz aus dem Häuschen und sprach vom „besten *Call of Duty* seit Jahren". Recht hat er, der lustige Nordmann, denn in Sachen Multiplayer wird hier höchste Qualität serviert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision
Wertung: 90

Rollenspiele

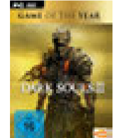
Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft
Wertung: 88



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasywelt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco
Wertung: 89



Deus Ex: Mankind Divided

In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp. Ähnlich gut wie der Vorgänger *Human Revolution*, der 86 Punkte abstaubte.

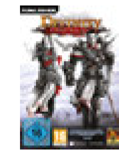
Getestet in Ausgabe: 09/16
Publisher: Square Enix
Wertung: 85



Diablo 3: Reaper of Souls

Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber.

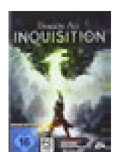
Getestet in Ausgabe: 05/14
Publisher: Blizzard Entertainment
Wertung: 86



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit *Baldur's Gate 2*.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios
Wertung: 93



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil *Origins* (86 Punkte) ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 89



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

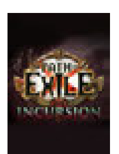
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda
Wertung: 88



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (*Mass Effect 3*)
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 90



Path of Exile

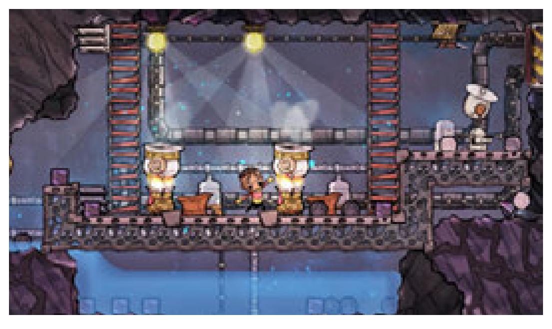
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % Free2Play.

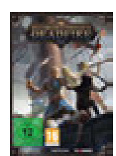
Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games
Wertung: 85

Bitte nicht sterben: **Oxygen not included**

Wer sich liebend gern um kleine, kaum überlebensfähige Duplikanten kümmern möchte, sollte sich *Oxygen not included* zu Gemüte führen. Das Strategie-Spiel von Klei Entertainment ist zwar noch im Early Access, wird aber durchgehend mit neuen Inhalten gespeist. Mit einer Anfangscrew von drei Duplikanten landet ihr im Innern eines zufällig generierten Planeten. Ihr müsst euch durchgraben, Lebensräume für eure Minions schaffen und hoffen, dass sie nicht draufgehen. Das passiert schnell mal, wenn der Sauerstoff alle ist, das Essen knapp wird oder das Plumpsklo so dreckig ist, dass die Kleinen vor Ekel das Zeitliche segnen. Der Titel hübsch, spaßig und macht wirklich süchtig. Am Anfang seid ihr wahrscheinlich noch ein bisschen überfordert, aber das legt sich schneller, als ihr denkt.

Paula Sprödefeld





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe *Baldur's Gate* aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

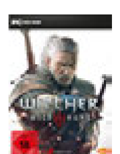
Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive
Wertung: 90



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod *Enderal* ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda
Wertung: 91



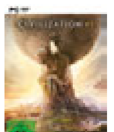
The Witcher 3: Wild Hunt – GoTY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons *Hearts of Stone* und *Blood and Wine*. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco
Wertung: 92

Strategiespiele

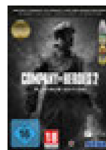
Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraumzeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und das neue Sektorensystem motivieren lange Zeit. Die Gegner-KI darf aber gerne noch verbessert werden.

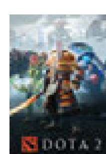
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: 2K Games
Wertung: 91



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ
Wertung: 88



Dota 2

Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme: *Dota 2* fesselt dank großer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

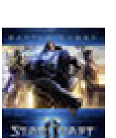
Getestet in Ausgabe: -/-
Publisher: Valve
Wertung: --



Shadow Tactics: Blades of Shogum

Forderndes Ninja-Schleichspiel nach *Commandos*-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

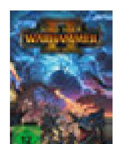
Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Daedalic Entertainment
Wertung: 83



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

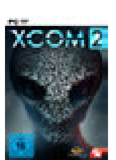
Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment
Wertung: 92



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasyszenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut und erlangte 87 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega
Wertung: 90



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games
Wertung: 93

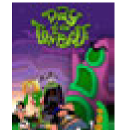
Adventures

Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!

Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, *Doomsday*, ist ähnlich gut (85 Punkte).

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment
Wertung: 85



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genrefan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine
Wertung: 85



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreisestory mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: Das Prequel *Before the Storm* (87 Punkte).

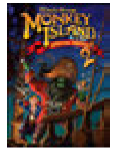
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix
Wertung: 86



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger (85 Punkte) agiert auf ähnlichem Niveau.

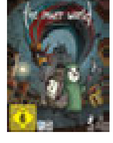
Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow
Wertung: 85



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts
Wertung: 86



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games
Wertung: 86



The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games
Wertung: 85

TIMESPINNER: GELUNGENE ZEITREISE IN DIE 90ER

Der stetige Nachschub an hochwertigen Metroidvanis bleibt ungebrochen: Mit *Timespinner* bekommen Genre-Liebhaber ein neues Highlight aufgetischt, das stolz in der Tradition von *Castlevania: Symphony of the Night* steht. Verpackt in eine hübsche 16-Bit-Präsentation inszeniert Timespinner ein gelungenes Action-Abenteuer, in dem ihr die Zeithüterin auf ihrer Reise durch Gegenwart und Vergangenheit begleitet. Der 2D-Plattformer klappert routiniert sämtliche Genre-Standards ab, vor allem das Springen und Kämpfen fühlen sich angenehm präzise an. Aus der Zeitidee holt *Timespinner* allerdings nur wenig raus: Lea kann zwar über Schnellreiseportale bequem zwischen beiden Zeitebenen hin- und herwechseln, doch Auswirkungen zwischen beiden Welten gibt es so gut wie nicht. Immerhin kann Lea auf Knopfdruck die Zeit einfrieren, um so Attacken auszuweichen und Gegner und Geschosse als Plattform zu nutzen – eine hübsches Konzept, das aber ruhig etwas mehr Einsatz vertragen hätte! Prima: Die vielen sammelbaren Ausrüstungsgegenstände, allen voran die frei kombinierbaren Orbs, die in *Timespinner* klassische Waffen ersetzen: Dank ihnen teilt Lea mit magischen Klingen, Blitzen, Feuerbällen und anderen magischen Geschossen aus – ein solides System, das zwar auf Dauer wenig Tiefgang bietet, für die Spielzeit von nur fünf bis zehn Stunden aber völlig in Ordnung geht. *Timespinner* kostet 20 Euro. **Felix Schütz**



Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters
Wertung: 90



F1 2018

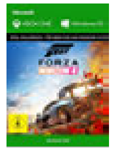
Noch einmal besser: Nachdem die Rennspielreihe schon im vergangenen Jahr zeigte, wie viel Fahrspaß in der Formel-1-Lizenz steckt, legt die 2018er-Edition durch Gameplay-Verbesserungen und neue Inhalte noch einen drauf.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Codemasters
Wertung: 85

Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft
Wertung: 92



NEU Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft
Wertung: 90



Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco
Wertung: 90

PARTY HARDER:
THE JACKBOX PARTY PACK 5

Die fünfte Partyspiel-Sammlung von Jackbox Games kommt (wie passend) mit fünf Games daher: Eine überarbeitete Version von *You don't know Jack*, ein Rap-Battle-Duell-Simulator mit dem Titel *Mad Verse City*, ein Minispiel zum Zeichnen (*Patently Stupid*), ein ungewohnt actionlastiger Titel mit dem Namen *Crab Nebula* und zu guter Letzt *Split the Room*. Bei diesem Spiel müsst ihr die Meinung des Publikums durch das Ausdenken von Dilemmata spalten. Einerseits super, dass rechtzeitig zum Einsetzen der dunklen Jahreszeit eine verheißungsvolle Partysammlung für all diejenigen erscheint, die zum Feiern nicht die eigenen vier Wände verlassen wollen. Anderseits unpraktisch, dass der Release von *The Jackbox Party 5* so kurz vor der Heftabgabe erfolgte, dass wir die Sammlung nicht ausgiebig testen konnten. Angesichts des Spaßfaktors der letzten vier Pakete gehen wir aber mal leicht optimistisch davon aus, dass Nummer fünf abliefert und für feuchtfröhliche Kurzweil sorgt. Die Besonderheit der *Jackbox*-Spiele: Ihr braucht zum Spielen nur Handy und Internet, keine Controller – und etwas Humor sowie gute Englischkenntnisse. **Katharina Pache**

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.

Final Fantasy XIV: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: *FF*-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

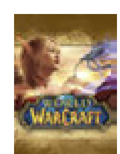
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix
Wertung: 91



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft
Wertung: 88



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit an den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment
Wertung: 94



Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Neueinsteiger ins Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 89

Action

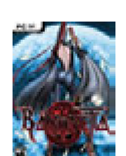
Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Batman: Arkham City

Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Gameplay-Mix ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Erst den Vorgänger *Arkham Asylum* (90 Punkte) spielen.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Warner Bros. Interactive
Wertung: 92



Bayonetta

Typisch japanisches Actionfeuerwerk mit einem famosen Nahkampfsystem: Wer sich an der zuweilen konfusen Story nicht stört, bekommt ein klasse inszeniertes Kombofest mit Gamepadpflicht. Die Quick-Time-Events nerven aber.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Sega
Wertung: 85



Dishonored: Die Maske des Zorns

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger (91 Punkte) bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

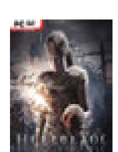
Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda
Wertung: 91



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games
Wertung: 95



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory
Wertung: 87

Hitman: The Complete First Season

Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Ende der Story enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

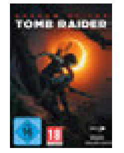
Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Square Enix
Wertung: 86



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an *Dark Souls*.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry
Wertung: 87



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix
Wertung: 90

Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.

Anno 1404

Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* macht vieles richtig! Der exzellente Nachfolger *2070* (89 Punkte) spielt in einem futuristischen Szenario.

Getestet in Ausgabe: 08/09
Publisher: Ubisoft
Wertung: 91





Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive
Wertung: 87



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 89



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im *Theme Park*-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments
Wertung: 85



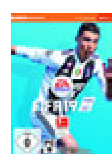
Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von *Theme Hospital* beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega
Wertung: 85

Sportspiele

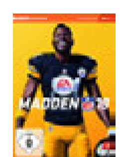
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



NEU FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 87



Madden NFL 19

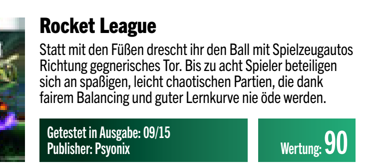
Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert *Madden* auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 86

PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami
Wertung: 88



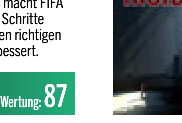
Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix
Wertung: 90

Special Interest

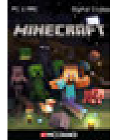
Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead
Wertung: 91



Minecraft

In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Microsoft
Wertung: --



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger (89 Punkte) sollte man aber auch nicht verpassen.

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve
Wertung: 95

Rayman Legends

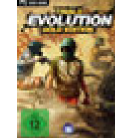
Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft
Wertung: 91

Tekken 7

Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der *Street Fighter*-Serie.

Getestet in Ausgabe: 07/17
Publisher: Bandai Namco
Wertung: 90

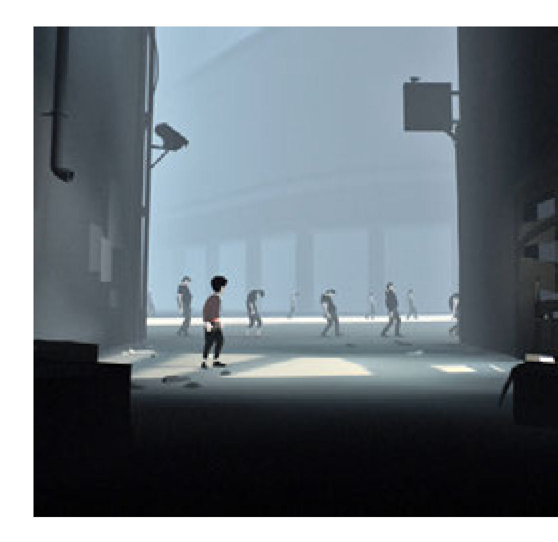




Trials Evolution: Gold Edition

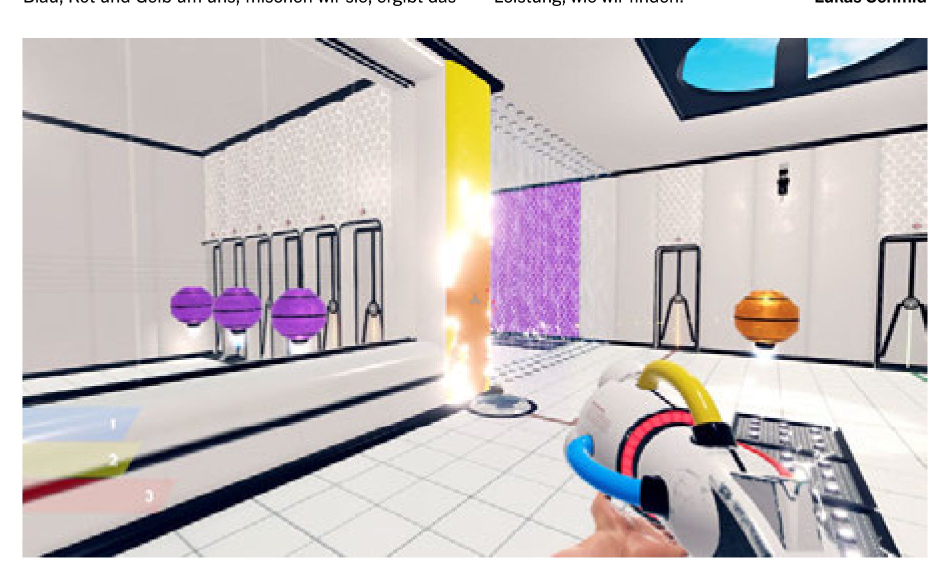
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 05/13
Publisher: Ubisoft
Wertung: 87



Aus deutschem Hause: **Chromagun**

Nein, sein großes Vorbild kann *Chromagun* definitiv nicht abstreiten: Als unfreiwillige Laborratte finden wir uns darin in einer riesigen Forschungseinrichtung, in der wir aus der Ego-Perspektive nacheinander immer komplexer werdende Rätselräume lösen müssen. Unterstützt werden wir von einer körperlosen, sarkastischen Stimme, deren sinistre Motivation sich nach und nach immer eindeutiger offenbart. Als einzige Möglichkeit, zu bestehen, werden wir mit einer speziellen Waffe ausgestattet. Na, wer erkennt die Inspiration? Richtig, *Batman: Arkham Knight*! Nein, Quatsch, der Einfluss von *Portal* und *Portal 2* ist offensichtlich. Aber auch, wenn thematisch (gelungen und wirklich unterhaltsam) kopiert wird, so unterscheidet sich *Chromagun* spielerisch doch stark vom großen Vorbild. Anstatt mit Portalen schießen wir nämlich mit den Primärfarben Blau, Rot und Gelb um uns; mischen wir sie, ergibt das entsprechend weitere Farben. Mit unseren bunten Helferlein färben wir vor allem Wände ein, woraufhin gleich gefärbte, unseren Weg zum jeweiligen Ausgang der Abschnitte blockierende Hindernisse derselben Farbe angezogen werden. Je weiter wir kommen, desto komplexer wird's. Dann reagieren genannte Hindernisse auch mal aggressiv auf uns oder wir müssen uns mit Gemeinheiten wie nicht einfärbbaren Wänden, Schalterrätseln oder allerlei gemeingefährlichen Todesfallen auseinandersetzen. Ja, wie Chell in *Portal* kann auch der Held in *Chromagun* das Zeitliche segnen. Zwar erreicht *Chromagun* nicht das Niveau der weltberühmten Inspiration, ist aber auch anders genug, um nicht als minderes Plagiat zu erscheinen. Zudem wurde es von einem sehr kleinen Team aus Deutschland entwickelt und sieht trotz allem wirklich gut aus. Keine schlechte Leistung, wie wir finden! **Lukas Schmid**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Star Crusader (1994) ist das erste Spiel von Take 2 und erinnert spielerisch an Chris Roberts' *Wing Commander*. (Quelle: Moby Games)

BRANCHENRIESEN TEIL 6

Take 2 Interactive

Die Skandalnudel

Der Gründung von Take 2 folgt ein rasanter Aufstieg: Adventures mit Hollywood-Schauspielern, Börsengang, Kauf der *GTA*-Marke. Mit der Gangster-Reihe kommen Ruhm und Geld, aber auch jede Menge öffentliche Diskussionen und „Skandale". **Von:** Stephan Petersen & Sascha Lohmüller

Was mache ich nur mit der Kohle? Diese Frage stellt sich 1993 der einundzwanzigjährige Ryan Brant, als ihm sein Vater, der Milliardär Peter M. Brant, Startkapital zur Verfügung stellt. Ryan Brant ist jung, will Kohle scheffeln und irgendetwas mit Technologie machen. Seine Wahl fällt daher auf die Gründung einer Videospielefirma. Take 2 Interactive ist geboren! Hauptsitz des Unternehmens wird New York.

Take 2 Interactive agiert von Beginn an als Entwickler und Publisher. Das erste Spiel der New Yorker ist das Weltraumactionspiel *Star Crusader* (1994). Das hat bezüglich des Gameplays Ähnlichkeiten mit *Wing Commander 3* (1994), kommt aber komplett ohne cineastische Zwischensequenzen daher. Das sieht bei *Hell: A Cyberpunk Thriller* (1994) schon anders aus. Das atmosphärisch düstere Adventure erzählt seine Geschichte teilweise mit FMV-Sequenzen und zählt zu seiner Besetzung unter anderem Hollywoodlegende Dennis Hopper. Das Adventure *Ripper* (1996) legt in puncto Prominenz sogar noch einen drauf. Zum Cast gehören Christopher Walken, John Rhys-Davies, Burgess Meredith und Karen Allen.

Insbesondere *Ripper* verkauft sich richtig gut. Fortan geht Take 2 auf Expansionskurs. 1996 kaufen die New Yorker für knapp 2 Millionen US-Dollar die Entwickler Mission Studios, von denen im selben Jahr die Flugsimulation *Jet Fighter 3* erscheint. Ryan Brant will Take 2 so schnell wie möglich wachsen sehen, um nicht von anderen aus der Branche „gefressen" zu werden. Dabei hat er anscheinend selbst so viel Appetit, dass ihm so manches – auch unlauteres – Mittel recht ist. Doch dazu später mehr.



Take 2 feiert erste Erfolge mit Spielen, die auf Schauspieler und FMV-Sequenzen setzen – wie beispielsweise in *Ripper* (1996). (Quelle: Moby Games)



Jugendsünde: die Erotik-Wirtschaftssimulation *Wet: The Sexy Empire* (1998). (Quelle: GOG)


In Deutschland bis 2012 auf dem Index: Der Neo-Noir-Shooter *Max Payne* (2001).

Grand Theft Auto
1997 geht Take 2 an die Börse. Mit dem frischen Kapital schlucken die New Yorker andere Firmen. Gametek UK und Gametek Canada gehen in den Besitz von Take 2 über. Zudem weiten die New Yorker ihr Geschäftsfeld auf den Distributionsbereich aus und erwerben zu diesem Zweck mehrere Unternehmen. In das Jahr 1998 fällt der wohl größte Clou. Take 2 kauft der Bertelsmann AG für 16 Prozent Aktienanteile BMG Interactive ab und erwirbt damit die *GTA*-Marke. Trotz gemischter Reviews ist das vom britischen Studio DMA Design entwickelte *Grand Theft Auto* (1997) mit seiner Open World und dem anarchistischen Spielspaß ein Millionenseller.

Im Jahr darauf macht Take 2 erneut einen richtig guten Deal, als das Unternehmen DMA Design (seit 2002 Rockstar North) kauft. Als weniger erfolgreich erweisen sich Akquisitionen in anderen Geschäftsfeldern. Vor allem im Onlinebereich bleiben die Ergebnisse hinter den Erwartungen zurück. 2001 kommt es schließlich zum Wechsel an der Spitze. Kelly Sumner wird neuer CEO. Ryan Brant bleibt jedoch im Vorstand. Trotz millionenschwerer Investitionen in über zwanzig Firmen in den vergangenen vier Jahren steht Take 2 weiterhin auf der Gewinnerseite. Einen riesigen Anteil daran hat *GTA 3* (2001), welches das Genre der offenen 3D-Spielwelten revolutioniert.

Im selben Jahr hat Take 2 noch ein anderes heißes Eisen im Feuer. Der atmosphärische Neo-Noir-Shooter *Max Payne* (2001) des finnischen Studios Remedy Entertainment verkauft sich nach anfänglichen Startschwierigkeiten richtig gut und begründet ein erfolgreiches Franchise. Mit *Mafia* (2002) und *GTA: Vice City* (2002) folgen weitere Hits. Allerdings kann Take 2 den Erfolg nicht in aller Ruhe genießen. Zahlreiche Interessengruppen, Vertreter ethnischer Minderheiten, Feministinnen, Psychologen, Politiker, laufen Sturm gegen *GTA 3* und *GTA: Vice City*. Gewalt, Pornografie, Verbreitung von Stereotypen, die Liste der Vorwürfe ist lang. Take 2 sieht sich mit Klagen und negativer Öffentlichkeit konfrontiert. Der Beliebtheit bei der überwiegend jungen spielenden Kundschaft schadet die Entrüstungswelle indes nicht.

Achterbahnfahrt
Stattdessen legt Take 2 noch eine Schippe drauf. 2003 erscheint ein Spiel, das aufgrund seiner Gewaltdarstellung sogar in den USA eine Kontroverse auslöst. Ja, selbst innerhalb von Take 2 gibt es Widerstände gegen das Spiel. Auch in Europa schlägt das Spiel hohe Wellen und verschwindet vielerorts aus



In puncto Atmosphäre vielleicht bis heute der beste Serienteil: *Grand Theft Auto: Vice City* (2002).

DIE WICHTIGSTEN TAKE-2-SPIELE

In über 30 Jahren kommen so einige Spiele zusammen. Hier präsentieren wir euch auf einen Blick die Meilensteine der Firmengeschichte.

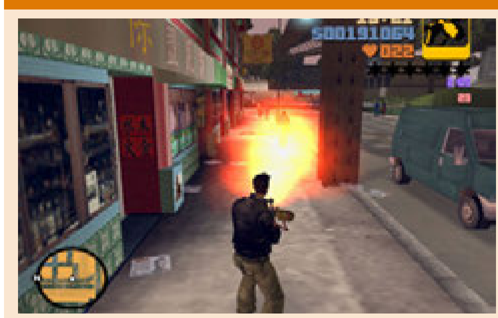
GRAND THEFT AUTO

1998 kauft Take 2 BMG Interactive und erwirbt damit *GTA* (1997). Ein Jahr später kaufen sie auch Entwickler DMA Design (später Rockstar North).



(Quelle: Moby Games)

GRAND THEFT AUTO 3



Grand Theft Auto 3 (2002) revolutioniert offene 3D-Spielwelten und macht *GTA* dauerhaft zur wichtigsten Marke von Take 2.

NBA 2K

Mit dem Kauf der Sportspielexperten Visual Concepts sowie Kush Games tritt Take 2 in Konkurrenz zu Electronic Arts. 2005 erscheint *NBA 2K6*.


(Quelle: Moby Games)

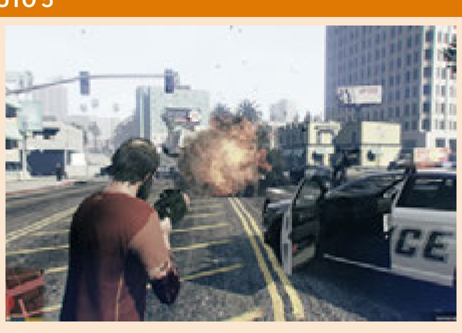
BIOSHOCK



Mehr als nur Ballern: *Bioshock* (2007) begeistert mit seiner atmosphärischen Spielwelt und seiner intelligenten, philosophische Fragen aufwerfenden Geschichte.

GRAND THEFT AUTO 5

GTA 5 (2013) kann seine großartigen Vorgänger nochmals toppen – in Bezug auf das Gameplay, aber auch an der Kasse. Ein besonderer Clou: Der Online-Modus, mit dem Take 2 richtig viel Kohle scheffelt.




2005 kauft Take 2 Firaxis Games und veröffentlicht *Civilization 4*. Im Bild seht ihr die dazugehörige dritte Erweiterung *Colonization* (2008), ein Remake von Sid Meier's Kolonial-Klassiker.


Borderlands (2009) punktet bei den Spielern mit seinem Loot-Gameplay, dem Koop-Modus und dem schwarzen Humor.

dem Handel. In Deutschland erfolgt sogar eine Beschlagnahmung aufgrund von § 131 des Strafgesetzbuches (Gewaltverherrlichung).

Vielleicht wollen Rockstar Games und Take 2 die Latte in puncto Gewaltdarstellung einfach nur höher legen. Tatsächlich ist es beim Release von *GTA: San Andreas* (2004) verhältnismäßig ruhig. Bemerkenswert ist auch der Release des Actionspiels *Red Dead Revolver* (2004). Das erhält zwar nur ordentliche Kritiken und verkauft sich auch nicht übermäßig gut, legt aber den Grundstein für eine wichtige Spielemarke. Im Jahr darauf kauft Take 2 Sid Meier's Firaxis Games und bekommt somit den Zugriff auf mehrere starke Spielemarken. Im selben Jahr erscheint *Civilization 4*. Zudem kauft Take 2 dem Konkurrenten Sega die Sportspielexperten Visual Concepts ab und begründet das 2K-Games-Label, unter dem auch Sportreihen in Konkurrenz zu Electronic Arts entstehen. 2005 erscheinen *NHL 2K6* und *NBA 2K6*.

Dem Aufstieg folgt eine rasante Talfahrt. 2005 stehen Take 2, Ryan Brant sowie einige Mitglieder aus der Führungsspitze wegen frisierter Geschäftszahlen vor Gericht. Es folgen millionenschwere Strafzahlungen und weitere Ermittlungen. Schließlich wird Ryan Brant auch noch wegen Aktienbetrugs angeklagt, der bis in die Zeit des Börsengangs zurückreicht. Dem Gefängnis entgeht er nur dank eines Deals. 2006 verlässt Ryan Brant schließlich Take 2 und sieht sich im kommenden Jahr mit einer weiteren Klage konfrontiert. Take 2 will die aufgrund der Strafzahlungen geblechte Kohle von ihm zurück.

Übernahmeschlachten

Zudem gerät Take 2 mal wieder durch eines seiner Spiele in die Schlagzeilen. Mehrere Monate nach Release schaltet die sogenannte Hot Coffee Mod ein von den Entwicklern in *GTA: San Andreas* verstecktes Minispiel frei. Darin darf sich Protagonist CJ zusammen mit seinen weiblichen Eroberungen ausgiebig dem Matratzensport widmen. Ein Skandal! Während man in Europa mit einem Achselzucken reagiert, brennt in den USA die Luft. Take 2 sieht sich mit öffentlichen Anschuldigen und zahlreichen Klagen konfrontiert. Das Ende vom Lied: Take 2 zahlt an tausende „getäuschte" Käufer insgesamt 20 Millionen US-Dollar (wovon Take 2 „nur" rund 5 Millionen und den Rest die Versicherungen des Unternehmens zahlen).

Dennoch bleibt Take 2 weiter auf Expansionskurs. 2006 kaufen die New Yorker Irrational Games und PAM Development. Aufgrund der Käufe sowie der Schadenszahlungen schreibt Take 2 nun rote Zahlen. Diesen Moment der Schwäche nutzt 2007 die Investmentfirma Zelnick Media, um die Mehrheit bei Take 2 zu übernehmen. Daraufhin kommt es zu Schließungen, Entlassungen und Umstrukturierungen. Neuer CEO wird Bob Feder, ein Vertrauter von Zelnick-Media-Chef Strauss Zelnick. Im Zuge der schwächelnden Geschäftszahlen und der öffentlichen Debatten erkennt Electronic Arts einen günstigen Moment. Eine Übernahme würde EA wichtige Marken sichern und den Hauptkonkurrenten im Sportspielbereich ausschalten. Zudem fühlt sich EA nach der Fusion von Activision und Vivendi Games sowie dem Verlust des Branchenthrons zum Handeln gezwungen. Doch die Übernahme scheitert 2008 letztendlich auch am Veto von Strauss Zelnick.

Spieleperlen

Abseits aller Turbulenzen veröffentlicht Take 2 weiterhin großartige Spiele. 2007 erscheint der Ego-Shooter *Bioshock*, der nicht nur spielerisch glänzt, sondern vor allem mit seiner Art-déco-Spielwelt und seiner philosophisch angehauchten Story zu begeistern weiß. 2008 erblickt *GTA 4* das Licht der Spielewelt. Selbstredend ist der neueste Serienteil ein Megaseller und natürlich gibt es wieder diverse gesellschaftliche Diskussionen. Ein besonderer Stein des Anstoßes: Spieler können als Protagonist Niko Bellic betrunken am virtuellen Straßenverkehr teilnehmen.

2009 landet Take 2 den nächsten kommerziellen Erfolg. *Borderlands* verkauft sich hervorragend und punktet vor allem mit seinem Loot-Gameplay, dem Koop-Modus sowie dem schwarzen Humor. 2010 folgt ein Reihe an Fortsetzungen: *Bioshock 2*, *Mafia 2* und *Civilization 5*. Zudem erscheint mit *Red Dead Redemption* ein weiteres Schwergewicht. Leider bleibt das „Western-GTA" konsolenexklusiv. PC-Besitzer hoffen jahrelang sehnsüchtig, aber vergeblich auf eine Umsetzung, damit auch sie mit John Marston ballernd durch den Wilden Westen ziehen dürfen. Ebenfalls ins Jahr 2010 fällt ein Wechsel an der Führungsspitze. Strauss Zelnick ist jetzt nicht mehr nur der Mann im Hintergrund, sondern agiert fortan als CEO von Take 2.

2011 veröffentlicht Rockstar Games ein äußerst ambitioniertes Spiel von Team Bondi: *L.A. Noire*. Dank der mittels Motionscan ins Spiel integrierten Schauspieler ist es in Gesprächen möglich, die Absichten des Gegenübers anhand der Mimik zu erkennen. Das klappt nicht immer, ist aber ein cooles Feature. Auch die Film-noir-Story weiß zu gefallen. Bei den Spielern kommt *L.A. Noire* sehr gut an und verkauft sich hervorragend. Strauss Zelnick betont im selben Jahr, dass der Titel eine wichtige neue Marke für Take 2 sei. Doch dann sickern Interna von Entwickler Team Bondi durch. In der fol-

DIE TAKE 2-GESCHICHTE IM ÜBERBLICK

1993: Ryan Brant gründet Take 2.

1997: Take 2 geht an die Börse.

1998: Kauf der *GTA*-Rechte und ein Jahr später auch von Entwickler DMA Design (ab 2002 Rockstar Games)

2001: *GTA 3* erscheint.

2005: Take 2 kauft Firaxis Games.

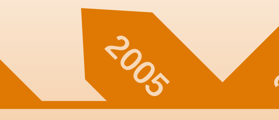
2005: Gründung des 2K-Labels





1998





2005

GTA im Wilden Westen: *Red Dead Redemption* (2010) und der gerade auf Konsole erschienene zweite Teil sind eine großartige Abwechslung zu den Verfolgungsjagden in Liberty City und Co.

Spannendes und erfrischend anderes Detektiv-Gameplay: *L.A. Noire* (2011).

Erinnert mit seinem Open-World-Grind eher an Ubisoft-Spiele: *Mafia 3* (2016).

XCOM: Enemy Unknown (2012) zeigt, dass Rundentaktik auch dynamisch geht.

genden Schlammschlacht klagen zahlreiche Mitarbeiter über die schlechten Arbeitsbedingungen bei Team Bondi. Selbst Take 2 distanziert sich und beendet die Zusammenarbeit. Noch Ende des Jahres geht Team Bondi pleite. Seitdem spricht Take 2 zwar immer mal wieder über einen potenziellen Nachfolger. Doch außer Konvertierungen für aktuellere Konsolen gibt es bisher nichts Neues.

GTA goes Online

2012 erscheint mit *XCOM: Enemy Unknown* ein Remake des Klassikers *UFO: Enemy Unknown* (1994) und beweist, das auch Rundenstrategie dynamisch und motivierend sein kann. Take 2 möchte das Franchise auf eine breitere Basis stellen. So entsteht der Taktik-Shooter *The Bureau: XCOM Declassified* (2013). Bei Spielern und Presse kommt die Neuorientierung allerdings nicht sonderlich gut an. Erheblich mehr Erfolg hat Take 2 mit *GTA 5*. Spätestens mit dem Online-Modus wird der neueste Serienableger zum bedeutendsten Take-2-Titel. Natürlich gibt es wieder diverse Kontroversen. Dieses Mal kommen die kritischen Stimmen jedoch auch aus der Spielepresse. Insbesondere die Darstellung von Frauen im Spiel wird gerügt.

Finanziell sieht es für Take 2 hervorragend aus. Daher gehen die New Yorker 2013 auf Einkaufstour. Von THQ erwerben sie deren Rechte an den *WWE*-Videospielen vom japanischen Entwickler Yuke's. Zudem kauft Take 2 rund zehn Prozent Aktienanteile zurück. 2014 soll ein weiterer Meilenstein folgen. Doch *Civilization: Beyond Earth,* eine Neuinterpretation von Sid Meier's Klassiker *Alpha Centauri* (1999), kann die Spieler nicht überzeugen. Anders sieht es 2015 bei *Bioshock Infinite* aus, das einen würdigen Abschluss der großartigen Shooter-Serie darstellt. Weitere gelungene Fortsetzungen und kommerzielle Erfolge sind *XCOM 2* (2016) und *Civilization 6* (2017). Anders sieht es bei *Mafia 3* (2016) aus, dessen repetitives Gameplay durchaus untypisch für Take 2 ist und das man in dieser Form eher von anderen Publishern erwarten würde.

2017 geht Take 2 wieder auf Einkaufstour. Die New Yorker krallen sich den Indie-Hit *Kerbal Space Program* des mexikanischen Entwicklers Squad. 2018 folgt eine erweiterte Version für PS4 und Xbox One. Außerdem gründet Take 2 mit Private Division ein neues Label, spezialisiert auf Indie-Titel. Unter anderem soll sich ein Rollenspiel von Obsidian in der Entwicklung befinden. Weiteres Highlight: Take 2 startet mit der NBA-2K-League eine E-Sport-Liga. Der eigentliche Kracher des Jahres 2018 kommt jedoch zum Schluss: Im heiß erwarteten *Red Dead Redemption 2* geht es endlich wieder in den Wilden Westen. Eine PC-Umsetzung ist noch nicht angekündigt, aber 2019 wahrscheinlich. ❑

2006: Take 2 kauft Irrational Games.

2006

2007: Zelnick Media übernimmt die Mehrheit bei Take 2.



2010: Zelnick Strauss wird CEO.

2010

2013: *GTA 5* erscheint und bekommt einen Online-Modus spendiert.

2013

2017: Gründung von Private Division, ein auf Indiespiele spezialisiertes Label.

2017

Vor 10 Jahren

Ausgabe 11/2008

Von: Axel Rieger und Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ In der November-Ausgabe durften wir *Empire: Total War* spielen, testeten zusammen mit einigen unserer Leser die Beta-Version von *Sacred 2* und wurden politisch aktiv.

Der Fortschritt

Empire: Total War von Creative Assembly

Während Fans der Strategiespielserie sich momentan auf das Anfang 2019 erscheinende *Total War: Three Kingdoms* freuen, waren wir vor zehn Jahren zu Besuch auf der Games Convention in Leipzig, um den damals aktuellen Teil aus der renommierten Reihe anzuspielen. Das Entwicklerstudio Creative Assembly konnte nach unserer Meinung mit dem fünften Teil der Reihe auf ganzer Linie überzeugen. Zeitlich befanden wir uns in *Total War: Empire* im 18. Jahrhundert, eine Zeit, in der die Großmächte der Welt um die Einfluss und die Erschließung ressourcenreicher Kolonien kämpften. Neben den frisch eingeführten und zugleich spannenden Seeschlachten sowie riesigen Gefechten mit vielen Tausend Mann konnten wir damals auch die Erneuerungen im Kampagnenmodus zu Gesicht bekommen, wie etwa die Einführung von zwei neuen Charakteren, welche zur Spionage und für die Forschung nützlich waren. Ein weiterer Punkt, der uns beim Gameplay während der Schlachten auffiel, war die künstliche Intelligenz. Mit einer überarbeiteten KI wollte Creative Assembly vor zehn Jahren punkten – wie auch heute. Während unserer Probepartie sah das Ganze auch ziemlich überzeugend aus, jedoch wollten wir unser finales Urteil erst nach unserem Test fällen.



In gewaltigen Schlachten standen sich viele Tausend Mann gegenüber.

Erstmals in Amerika

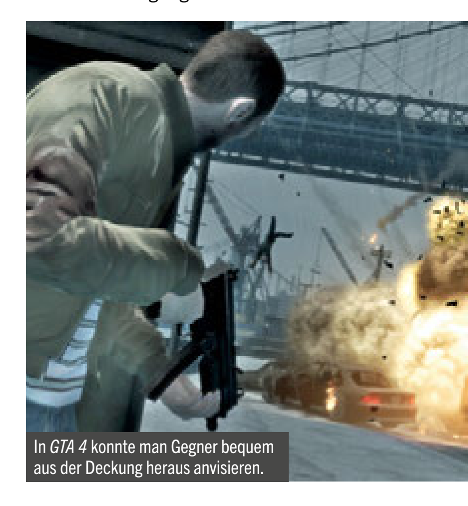
Sneak Peak zu *Left 4 Dead* bei Valve

Zum ersten Mal durften wir zusammen mit vier Lesern nach Seattle zu Valve, um den Zombie-Shooter *Left 4 Dead* vor Release zu zocken. Unsere Leser, die damals auch für uns (vorab) testen durften, hatten einen Tag die Möglichkeit, das Spiel zu zocken. Sie erzählten uns, wie viel Spaß sie beim Anspielen hatten. Sie kämpften sich durch Zombiehorden und trafen auf verschiedene Arten von Untoten. Dank des Director-Features, welches Zombies entsprechend dem Vorankommen unseres Teams spawnen ließ, sorgte der Shooter für einen passenden Schwierigkeitsgrad. In den verschiedenen Levels ging es nicht nur um sinnloses Ballern, taktisches Vorgehen war der Schlüssel zum Erfolg – einer der Gründe, warum wir später für *Left 4 Dead* eine ausgezeichnete Wertung vergaben.

Endlich auch für PC

In *GTA 4* ging es nach Liberty City

Wie bei vorherigen Titeln aus dem Hause Rockstar ließ auch *GTA 4* für PC-Spieler auf sich warten. Nachdem das Spiel bereits seit April 2008 für Xbox 360 und Playstation 3 erhältlich war, hatten wir einige Monate später die Möglichkeit, die PC-Version zu testen. Im Spiel wandelten wir als Niko Bellic durch die Straßen von Liberty City. Der serbische Kriegsveteran kam in die USA, um Rache an einem Verräter aus vergangenen Kriegszeiten zu nehmen. Mit der Zeit geriet er jedoch auf die schiefe Bahn und trat mit der Mafia in Kontakt. Was uns sofort beim Spielen auffiel, war die im Vergleich zur Konsole bessere Grafik – in höheren Detailgraden war sie jedoch auch mit erheblichen Systemanforderungen verbunden. Auch im Hinblick auf die Steuerung brachten Maus und Tastatur einige Vorteile im Vergleich zum Gamepad. So fühlte sich damals das Zielen auf dem PC deutlich präziser an. Das war einer der Gründe, warum uns *GTA 4* auf dem PC so gut gefallen hat.



In *GTA 4* konnte man Gegner bequem aus der Deckung heraus anvisieren.



Gelungenes Remake

Die Erweiterung für *Civilization 4*

1994 erschien *Sid Meier's Colonization*. 14 Jahre später kam für *Civilization 4* die eigenständig spielbare Erweiterung *Colonization* heraus. Das Spielprinzip blieb relativ gleich im Vergleich zum Original, jedoch beeindruckte uns, dass das Remake trotz weniger Veränderungen so viel Spielspaß in petto hatte. Grundsätzlich ging es darum, eine Kolonie in Amerika aufzubauen. Dafür konnten wir Frankreich, England, Holland oder Spanien als Nation wählen. Um nicht dauernd den Interessen der Lehnsherren folgen zu müssen, gab es die Möglichkeit, durch eine Revolution die Unabhängigkeit zu erlangen – was natürlich zu einer kriegerischen Auseinandersetzung führte. Hier konnten wir uns jedoch für den Kampf um die Unabhängigkeit wappnen. Anders als in anderen Remakes hielten sich die Veränderungen zum Grundspiel hier in Grenzen. Dennoch waren wir vor zehn Jahren der Meinung, dass es sich um eine gelungene Neuauflage handelte. Einige Änderungen neben der überarbeiteten Optik gab es immerhin: Einheiten konnten nun durch Beförderung verbessert werden. Das Remake bediente sich in erster Linie bei den Verbesserungen des Hauptspiels *Civilization 4* – etwa der deutlich leichteren Bedienung. So musste man beispielsweise nicht mehr selbstständig bauen oder Handelswege bestimmen, dies übernahm dann der Computer. Was uns jedoch auffiel, war, dass Partien relativ kurz wirkten. Jedoch konnte man sich darüber nicht groß beschweren, da die Kolonialzeit eben auch nicht ewig dauerte. Wie in vielen anderen Strategiespielen, durften sich die *Civilization*-Spieler auch über eine große Auswahl verschiedener Mods und Szenarien freuen, welche – oftmals kostenlos – für zusätzlichen Spielspaß sorgten.

Keine Spielekiller

PC Games trat politisch für Interessen der Spieler ein

2018 hat die USK beschlossen, dass Hakenkreuze in Videospielen zu sehen sein dürfen, sofern es der Kunst, der Wissenschaft oder der Darstellung von Zeitgeschehen dient. Der Beschluss sorgte für jede Menge Diskussionsstoff. Ein ähnliches Thema beschäftige uns bereits vor rund zehn Jahren. Nach Amokläufen in Erfurt und Emsdetten kochten immer wieder Diskussionen darüber hoch, ob sogenannte Killerspiele die Amokläufer dazu veranlassten, ihre Taten zu begehen. Vor allem von der CSU gab es Forderungen nach Abschaffung solcher Spiele. Die Redaktion von PC Games ging damals dagegen vor und startete eine groß angelegte Aktion mit dem Namen „Ich wähle keine Spielekiller". Dabei ging es um Titel wie *GTA 4* und *Counter-Strike*, welche damals nach einer Pressekonferenz der CSU auf dem Index landen sollten. Im Rahmen dieser Aktion konnten Interessierte einen Protestbrief an die Abgeordneten der CSU schicken, in dem unter anderem der für Videospiele diskriminierende Begriff „Killerspiele" abgeschafft werden sollte. Die Aktion zeigte Wirkung und so äußerte sich die CSU im Landtag gegen die „Diffamierung als Spielekiller". Jedoch musste die PC Games sich gegen Kritiker rechtfertigen, die uns vorwarfen, keinen unabhängigen Journalismus zu betreiben. Die Anschuldigung kam daher, dass im Rahmen der Aktion auch aufgerufen wurde, keine Politiker zu wählen, die sich gegen „Killerspiele" aussprachen. Negative Stimmen sahen hierbei einen Aufruf zur Wahlempfehlung. PC Games sah sich jedoch dabei nur als Interessenvertreter der Spieler Deutschlands.



„Ich wähle keine Spielekiller" war eine Aktion von PC Games und weiteren Computec-Redaktionen.

Starke Konkurrenz

Sacred 2 sorgte für frischen Wind im Rollenspielgenre

Nachdem vor rund 18 Jahren *Diablo 2* zu einem der beliebtesten RPGs seiner Zeit wurde, sorgte 2008 ein deutsches Spiel in dem Genre auch international für großes Aufsehen. Das vom inzwischen geschlossenen Entwickler Ascaron stammende Action-Rollenspiel *Sacred 2* begeisterte viele Genre-Fans weltweit. Damals machten wir zusammen mit sechs Lesern einen Vorabtest anhand der Beta-Version von *Sacred 2*. Das Spiel war bereits zu einem Großteil fertiggestellt, jedoch wurde noch an einigen Punkten wie der Beseitigung von Bugs herumgeschraubt. Die Version, die wir spielten, verfügte über sechs Klassen, mit denen wir entweder die gute oder die böse Kampagne erleben konnten. Wir freuten uns über die große Anzahl an Quests, die qualitativ jedoch keine wirklichen Unterschiede zu denen anderer Rollenspiele aufwiesen. Neben wenigen Kritikpunkten wie zum Beispiel einem fehlenden Tutorial zu Beginn des Spiels, wurden unsere Leser von der riesigen Spielwelt überzeugt, der relativ guten Grafik und den gelungenen Sprachinhalten, welche auch für den einen oder anderen Lacher sorgten. Schnell erzeugte das Spiel einen enormen Suchtfaktor ähnlich wie bei *Diablo*. Fans der Blizzard-Reihe, die sich auf den dritten Teil des Spiels freuten, sahen in *Sacred 2* sogar einen würdigen Konkurrenten. Bis auf den Anfang des Spiels blieb der Spielspaß konstant hoch und unsere Leser waren sich auch einig, dass bis zum Erscheinen von *Diablo 3* dieses Spiel eine gute Möglichkeit bot, das Warten auf Teil drei zu überbrücken.



Der Tempelwächter gehörte zweifelsfrei zu den mächtigsten Klassen in *Sacred 2*.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



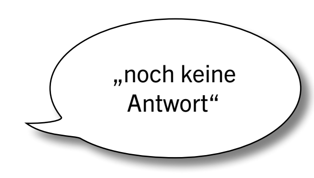
„So sehr wie ich moderne Technik schätze, beim Auto hört für mich der Spaß auf. Hier meide ich sie sorgfältig. Mein aktuelles Gefährt, der böse alte Dodge, hat sympathisch wenig elektronische Helferlein – und das ist gut so!“

Der Vorgänger meines Dodge war ein hochmoderner Homunkulus, von einer unheilvollen amerikanisch-deutschen Allianz aus Ingenieuren ersonnen und zusammengeschustert aus den miesesten Bauteilen, die beide Länder zu bieten hatten. Schon nach wenigen Wochen meldete sein Bordcomputer einen kryptischen Fehler, der dazu führte, dass der Wagen in den Notlauf schaltete und das Automatikgetriebe jedwede Zusammenarbeit verweigerte. Als langjähriger Windows-User war ich bereits an ständiges Ausschalten und Neustarten gewöhnt – und siehe da, es funktionierte! Kam in dem Auto Windows zum Einsatz? Eher nicht, die Ursache verbarg sich vielmehr in der Schaltkonsole. Fehlermeldung gelöscht und die Karre funktionierte tadellos. Allerdings nicht lange. Für läppische 1.200 Euro wurde die Schaltkonsole gewechselt und der Fehler tauchte fortan nie mehr auf. Grundsätzlich war das Getriebe also immer in bester Ordnung – lediglich eine Amok laufende Routine in einem lausigen Stück Software boykottierte mein Vorwärtskommen. Die Adern an meiner Stirn waren zu diesem Zeitpunkt dick wie Makkaroni!

Kurze Zeit später fuhr ich ins Büro und parkte die *zensiert*-Karre. Dank der „Fernbedienung“ genügte ein Tastendruck, um sie abzusperren sowie Diebstahlsicherung und Wegfahrsperre zu aktivieren. Am Feierabend dann diese Prozedur in umgekehrter Reihenfolge – so war zumindest theoretisch mein Plan. Im richtigen Leben versagte just in diesem Moment die erbärmliche Batterie der Fernbedienung. Kein Problem – man kann ja auch mit dem Schlüssel aufsperren. Ja, das schon, nur den Motor starten nicht, teilte mir böse kichernd die Wegfahrsperre mit, welche nur per Fernbedienung zu deaktivieren war! Der Scherz war gut, damit hatte ich nicht gerechnet. Und da ich mich genug bewegt hatte, verfiel die Diebstahlsicherung in Panik, was sie durch lautes Hupen kundtat. Sie werden es bereit ahnen – zum Deaktivieren einfach die Fernbedienung betätigen. In diesem Moment versagte hörbar knackend eine Sicherung. Nein, nicht von der Karre – von mir! „Papa, warum schreit das Auto so?“ – „Das schreit so, weil der böse, alte Mann ein paar Mal dagegen getreten hat und jetzt darauf uriniert, die Sau!“

Zwei Straßen weiter befand sich eine Tankstelle, welche auch eine passende Batterie vorrätig hatte. Eine schnöde, handelsübliche Knopfzelle für 2,50 Euro. Bis ich zurückkam, hatte das Auto mehr Publikum als manche meiner Kolumnen! „Ist das Ihr Wagen? Warum hupt der?“ – „Weil er gerade in der Brunft ist und ein Weibchen sucht, du Raketentechniker!“

Spamedy



Hi,

Es steht noch eine Zahlung aus, die bisher noch nicht gesendet wurde. Bitte bestätigten Sie welche Adresse für die Transaktion genutzt werden soll… Hier können Sie eine Zahlungsmethode auswählen:

HIER AUSWÄHLEN (Link entfernt). Diese Anfrage haben wir bereit zuvor gesendet, bisher allerdings noch keine Antwort erhalten.

Zahlungsberater, Finanzteam

Ein Klassiker aus der Rubrik „Gier frisst Hirn“. Ich möchte gar nicht wissen, wie viele Leichtgläubige in der Hoffnung auf Extrageld hier eine E-Mail-Adresse verifiziert und auch noch mit Namen und Bankverbindung aufgewertet haben.

Ein guter Filter für Spam ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



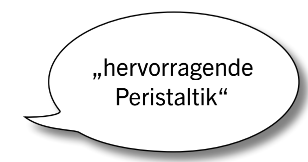
Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Der Post



Moin Rainer!

Ich lese die PC-Games gewöhnlich da, wo der Kaiser alleine hingeht. Jetzt gerade war es auch so weit. Deine Kolumne hat bei mir eine hervorragende Peristaltik ausgelöst. Hätte ich in der Küche gesessen, hätte ich mich eingeschissen. Wieso gehst du ins #zensiert#? Ich nehme an, das ist der besagte Schuppen. Ich bin 35 und mein letzter Discobesuch ist sicherlich 15 Jahre her. Alleine die Musikrichtung in besagten Lokalitäten löst bei mir Brechreiz aus. Aber wie du schon schreibst, ist halt Geschmackssache. Wie sah das aus, als du die Würstchen in den Ohren hattest? Achso, der junge Mann auf dem Parkplatz mit seinem nach Blecheimer klingenden Motor erinnert mich stark an mich selber. Obwohl mein erstes Auto ein Calibra Turbo war. Zwar auch nur vier Zylinder, aber gut 200 PS und dicke Anlage. Ich habe aber mittlerweile dazugelernt. Ein richtiger Motor hat 8 Zylinder und min. 4 Liter Hubraum. Nur die Amis gefallen mir noch nicht. Aber das ist auch Geschmackssache.

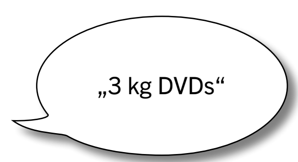
Viele Grüße aus Ostfriesland
Stefan Post

PS: Was ist jetzt eigentlich mit dem FDM? Ich weiß, ich nerve damit. ABER bei der aktuellen Ausgabe kann ich mich nicht zurückhalten.

Post vom Post – entschuldige bitte, aber dieser Kalauer ist einfach zu schön, um ihn nicht zu benutzen. Ja, du hast die Lokalität richtig erraten. Den Namen nennen möchte ich dennoch nicht, da ich mich schämen würde, dafür Schleichwerbung zu machen. Das will etwas bedeuten, da ich mich nur selten für etwas schäme. Warum ich den Schuppen überhaupt betreten habe, ist schnell erklärt. Der Grund hatte lange, dunkelbraune Haare und braune Augen. Seit Anbeginn der Zeit machen sich Männer für dergleichen zum Vollhorst. Auch ich bin dagegen nicht gefeit. In Lokalitäten wie dieser wirke ich eh lächerlich. Selbst Wurst in den Ohren kann das nicht toppen. Verschlimmern können hätte ich die Situation nur noch mit einem Besuch auf der Tanzfläche, auf der sich bereits allerlei Volk tummelte, bei dem nicht immer klar war, ob es sich um Tanz oder einen Schlaganfall handelte. Ich besuche diesen Schuppen nicht so häufig wie du (mein letzter Besuch war noch im letzten Jahrhundert!) und werde nach dieser erschütternden Erfahrung die Intervalle deutlich verlängern, was bedeutet, dass bei meinem nächsten Besuch unter Umständen ein Rollator eine Rolle spielen wird. Und vermutlich wird sich auch dann das Stammpublikum nicht verändert haben. Bis auf die Frisuren und die Klamotten sehen die immer noch so aus wie früher. Ich denke manchmal, das wird sich erst dann ändern, wenn man Tageslicht hereinlässt und sie zu Staub zerfallen. Manchmal glaube ich sogar, dass diese Kneipe nur der sichtbare obere Teil einer unterirdischen Pyramide ist, ganz ähnlich wie in *From Dusk Till Dawn*, was dann ja auch das Stammpublikum erklären würde.

Mit dem FdM (Fehler des Monats) wird es bis auf weiteres nix. Was aber nicht bedeuten soll, dass ihr euch zurückhalten müsst, wenn ihr entdeckt habt, dass ich oder einer meiner Kollegen Mist gebaut hat. Kolleginnen muss ich an dieser Stelle nicht erwähnen, da sie bekanntlich nie Mist machen, meint meine Lektorin.

Zukunft



Hallo Rainer,

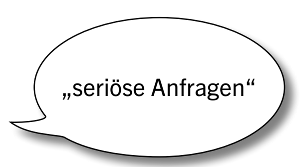
ich kann mir gut vorstellen, dass Du dir beim Betreff denkst „nicht schon wieder“ – ich weiß, dass diese Frage gefühlt einmal im Jahr auch im Heft beantwortet wird, ganz zu schweigen von der schieren Anzahl an Zuschriften, die du wahrscheinlich unveröffentlicht zu dem Thema bekommen wirst. Ich weiß auch, dass ihr im klassischen Kiosk-Geschäft in naher Zukunft nicht die DVD werdet abschaffen können, solange dies der allgemeine Trend bei euch und euren Marktbegleitern bleibt – da war die Argumentation in deinen Antworten jeweils immer sehr schlüssig. Dennoch fänd ich es mal interessant, wenn ihr zumindest bei den Abonnenten eine Option anbieten würdet. Ich bin seit fast 20 Jahren Abonnent bei Computec und mein PC-Action-Abo wurde damals 2012 auf die PC Games umgeschrieben. Seit bestimmt 10 Jahren habe ich kein DVD-Laufwerk mehr in meinem Rechner – das sind in diesem Zeitraum (Wikipedia sagt 16 g pro DVD – aktuell ja meistens 2 DVDs) ca. 187 Stück oder ca. 3 kg DVDs, die gepresst und niemals genutzt wurden. Ansonsten weitermachen – ich freue mich auf die nächsten 20 Jahre. :)

Viele Grüße: Moritz

Was nötig oder unnötig ist, mag ich hier nicht ausdiskutieren. Viele Menschen mögen nach wie vor physikalisch vorhandene Dinge. Zum Glück muss sich hier ja die Entweder-oder-Frage nicht stellen. Ich selbst bin Dual-User. Ich erwerbe digitale Bücher, kaufe aber nach wie vor auch Bücher aus Papier. Manche Themen will ich eben auch anfassen und nicht nur lesen. Mit DVDs geht es mir genauso. Filme, die mir besonders gut gefallen haben, will ich im Regal stehen haben. Der Rest wird via Streaming-Anbieter erworben.

Bei den Zeitschriften haben die rein digitalen Versionen natürlich stark an Zuspruch gewonnen, was aber nicht bedeutet, dass das Heft schon ausgedient hat. Und wer will, der kann unser Magazin ja rein digital, mit Heft, aber ohne Scheibe, oder „mit allem“ haben. Keine dieser Varianten werden wir abschaffen, solange sie Käufer findet. Wenn es sich lohnen würde, gäbe es die PCG auch mit Zwiebeln und scharf! In welcher Form es uns in 20 Jahren geben wird, darüber wage ich keine Prognose. Ich hoffe, dass ich das als ursächlich Unbeteiligter beurteilen werde, während ich im Schaukelstuhl auf meiner Veranda mit Meerblick auf den Eingang meiner üppigen Rente warte.

Kriminell



Hallo Rossi

Beim Lesen des G2A-Artikels aus Ausgabe 09/18 habe ich mich gefragt: Wie sieht es denn mit den Keys aus der PC Games aus? In den letzten 5 Ausgaben gab es kein Spiel, das ich nicht schon vorher besessen habe (das Abo bleibt trotzdem auf Extended). In dem Fall hatte ich den Key dann auf einem

ROSSI SHOPPT — **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

Goldener Schnatz

Die Nachbildung eines goldenen Schnatz befindet sich innerhalb einer Kuppel, welche ca. 21 cm hoch ist. Tippt man darauf, verbreitet sie sanftes Leuchten und kann so prima als Nachtlicht dienen. HP-Fans dürften bei dieser Deko in ehrfürchtiger Starre verharren, aber auch Muggels finden Gefallen an dieser Lampe, denn im Regal sieht das Ganze schon ziemlich grandios aus, auch wenn bei den Materialien nur absolut unmagisches Plastik zum Einsatz kam.

www.getdigital.de



Bildquelle: getdigital.de

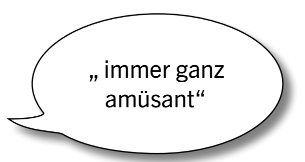
privaten Discord-Server hinterlegt, sodass Freunde, die das Spiel noch nicht hatten, zugreifen konnten. Aber wie würde das rechtlich aussehen? Darf ich überschüssige Schlüssel auch auf eBay oder G2A veräußern? Du hast ja öfter Post mit Betreffs wie „Da Kod lauft nicht“ o.s.ä. (bestimmt sind auch einige seriöse Anfragen dabei). Dass „Leute“ in Zeitschriftenläden die Codekarten entwenden oder abschreiben, dürfte ebenfalls nicht ungewöhnlich sein. Deshalb ja das zweistufige Verfahren mit eurer Webseite. Dann bieten diese „Leute“ ihre geklauten Codes neben meinem legal erworbenen Code an. Unterscheidung nicht mehr möglich. Der Publisher ist in diesem Fall fein raus, da er ja das Geld für die Codes von euch erhalten hat. Die Angearschten … äh … das unternehmerische Risiko tragt ihr.

Gruß: Lars

Da du deine Hefte mit Codes rechtmäßig erworben hast, bist du deren legitimer Besitzer und über deinen Besitz kannst du (im Prinzip) nach Gutdünken verfügen.

Leider ist es so, dass es immer einen kleinen Anteil an asozialem Gesindel gibt, das lieber klaut als für das zu bezahlen, was es möchte. Uns geht es da nicht besser als jedem Supermarkt. Natürlich könnte man dort die Waren diebstahlsicher feilbieten – die Frage ist halt nur, welcher Aufwand dafür nötig wäre und wie sehr man die ehrlichen Kunden damit piesacken würde. Manche Leute wollen es halt nicht einsehen, dass eine Ware, welche es wert ist, dass man sie haben möchte, Kunden voraussetzt – nicht nur Besitzer. Wenn der Buddhismus recht hat, wird das Karma jedem dieser Langfinger eine grauenhafte Diarrhö bescheren, welche ihn in ein Klo zwingt, in dem das Papier entwendet wurde! Bei Wiederholungstätern sorgt ihr Karma dafür, dass nicht einmal ein Klo vorhanden ist. Gerne geschieht dies dann auch beim ersten Treffen mit der Traumfrau oder während des Vorstellungsgesprächs beim Traumjob.

Down The Drain



Hi Rainer

Ich kann mich der Meinung von Robert G. nur anschließen. Ich fand die Rubrik auch immer ganz amüsant. Ich meine, was spricht dagegen, in jeder Ausgabe z.B. eine Flop 5 zu bringen? Eine Seite würde dazu bestimmt ausreichen. Als Platz (da ich weiß, dass er in jeder Ausgabe begrenzt ist) könnte ja das Thema/die Rubrik „Mobile Games“ wieder abgeschafft werden (ich denke, hierzu gibt es eigene Fachzeitschriften, die sich damit auseinandersetzen).

Mit freundlichen Grüssen: Sebastian Müller

Eigentlich finden wir die Rubrik „Mobile Games“ ganz sinnvoll, da jeder PC-User auch ein Smartphone besitzt, bestimmt gelegentlich damit daddelt und auch etwas darüber lesen will. Und wir werden den Teufel tun, so mir nix, dir nix, Lesern andere Magazine zu empfehlen. Was gegen eine regelmäßige „Flop 5“ spricht: Nicht jeden Monat erreichen uns genug Spiele, um diese Rubrik zu füllen. Und den Platz 1–5 darin als eine Art Negativpreis zu sehen, widerstrebt uns. Aus unserer Sicht käme es somit eh nur in Betracht, wenn „Down The Drain“ dem Thema Unterhaltung zugeordnet werden würde.

Aber bisher ist dazu das letzte Wort noch nicht gesprochen bzw. geschrieben und ich nehme dazu gerne weitere Meinungen an.

Plunder



Servus Rainer,

ich wüsste gerne, um was es sich bei dem von dir gelegentlich versprochenen „Plunder“ genau handelt. Du verlost und verschenkst ja öfter etwas davon. Alte Spiele, Taschen mit Werbeaufdruck oder sogar ein aktuelles Testmuster?

Grüße aus Würzburg: Bernd

Beim Plunder handelt es sich genau um das, was der Name aussagt. „Plunder (ursprünglich niederdeutsch oder niederländisch, im Hochdeutschen seit dem 14. Jh. bezeugt) bezeichnet: allgemein billige, wertlose, unnütze Dinge, Gerümpel, Kram“. Es könnten damit zwar auch Gebäckstücke gemeint sein, aber seien wir ehrlich – sehe ich so aus, als ob bei mir Gebäck unbenutzt herumliegen würde? Okay – das wird die Neugierde kaum befriedigen. Ich verschicke da halt alles Mögliche, was sich so in, auf oder unter meinem Schreibtisch ansammelt. Alte Spiele, Werbegeschenke, kleine Gimmicks. Neue Top-Spiele sind heiß begehrt und fallen NICHT unter die Rubrik Plunder! Momentan enthält die Plunderkiste sieben alte Games (PC und Xbox), eine Schachtel mit Süßigkeiten (chinesischer Aufdruck!), vier verschiedene Papercrafts, ein Kartenspiel im Two-Worlds-Design, drei Schlüsselanhänger (Capcom), einen einfarbigen Zauberwürfel und eine Tastatur aus Schokolade (Zartbitter). Vermutlich wird die Tastatur aber nicht verschenkt werden, weil einige Kollegen schon einen gierigen Blick darauf geworfen haben.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Unsere Leser sind musikalisch,



immer sehr liebenswert



und stets gut gekleidet.

Rossis Speisekammer

Heute: Käsetoast


Foto: Fotolia.de, @Igor Dutina

Wir brauchen:

- 8 Scheiben Toastbrot
- 60g Butter
- 2 Zwiebeln
- etwas Öl
- ca. 100g Gouda

Zuerst schälen wir die Zwiebeln und schneiden sie in kleine Stücke. Das Öl wird in einer Pfanne erhitzt und darin die Zwiebeln glasig gebraten. Wenn sie abgekühlt sind, vermischen wir sie mit dem Käse, den wir vorher gerieben haben. Mit Salz und Pfeffer wird abgeschmeckt. Das Toastbrot antoasten, was auch prima in der eh vorhandenen Pfanne geht. Auf dem Brot verteilen wir die Zwiebel-Käse-Mischung und geben alles so lange in den vorgeheizten Backofen, bis der Käse zerlaufen ist und etwas Farbe angenommen hat. Fertig.

Die pikantere Variante funktioniert genauso, nur dass wir in die Pfanne zu den Zwiebeln noch ein paar Speckwürfel und Chiliflocken geben. Statt Gouda kommt hier dann Cheddar zum Einsatz.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Die gesammelten Rezepte gibt es übrigens hier: https://shop.computec.de/pc-magazine/pc-games/digitale-einzelhefte

Geforce RTX 2080 (Ti) im Test

Laut Nvidia beginnt am 20.9. die neue Computergrafik-Ära. Wir klären, was die Geforce-GPUs der RTX-2000-Reihe wirklich leisten.

Seite 98



Bild links: Nvidia

Wieder kein Wilder Westen am Rechner



Frank Stöwer

Am 26. Oktober ist es soweit, dann können sich die Besitzer einer aktuellen Spielekonsole bei *Red Dead Redemption 2* wieder in actionreiche Abenteuer im Wilden Westen stürzen. Ihr lest richtig, der spielbare Wildwestfilm ist erneut nur für die Xbox One und die Playstation 4 verfügbar, während PC-Besitzer wie bereits beim ersten Teil auf das Cowboy Spielen verzichten müssen. Glaubt man der Gerüchteküche, ist dieser Verzicht jedoch nur temporär. Nach zahlreichen Petitionen soll *Red Dead Redemption 2* auch für die nach wie vor leistungsfähigste Gaming-Plattform erscheinen. Allerdings wird Entwickler Rockstar Games wohl einen ähnlichen Weg gehen wie bei der wirtschaftlich sehr erfolgreichen PC-Version von *GTA 5* und es wird wahrscheinlich auch keinen Grund für die Entwickler geben, von dem damaligen Konzept abzuweichen. Wir PC-Spieler müssen uns also (mal wieder) in Geduld üben und dürfen weiter darüber spekulieren, ob der Release von *Red Dead Redemption 2* (PC) mit der Version für die nächsten Konsolen erfolgt oder der Titel zusammen mit einer GOTY-Edition für das aktuelle Line-up veröffentlicht wird? Sollte sich Rockstar Games jedoch entscheiden, auch den zweiten Teil des Western-Epos nur Konsolenspielern zur Verfügung zu stellen, wäre echt sehr, sehr schade.

Die PC-Games **Referenz-PCs**

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzsystemen aus drei Preiskategorien.



EINSTEIGER-PC

€ 803,-

Seite: 94



MITTELKLASSE-PC

€ 1.199,-

Seite: 95



HIGH-END-PC

€ 2.417,-

Seite: 96

Die **PC-Games-Referenz-PCs**

CPU

Hersteller/Modell: ... Ryzen 3 2200G (Boxed, Wraith Stealth)
Kerne/Taktung: .... 4c/4t/3,5 GHz (Turbo: 3,6 GHz) + IGPU
Preis: .... **98 Euro**

ALTERNATIVE

Die **Intel-Alternative** ist der mit **179 Euro** aktuell zu **teure Core i3-8300 (4c/4t/3,7 GHz, Boxed-Kühler)**.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... Powercolor RX 570 Red Devil
Chip-/Speichertakt: ..... 1.168 (1.320 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 4 Gigabyte GDDR5/**198 Euro**

ALTERNATIVE

Ihr möchte eine Nvidia-Karte im PC? Dann empfehlen wir die **GTX 1050 Ti**, beispielsweise die **MSI GTX 1050 Ti Gaming X 4G** für **188 Euro.** Die Karte ist der **RX 570** bei der Spieleleistung zwar unterlegen, aber immer noch flotter als die **GTX1060/3G**.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Asrock B450M Pro4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): .. µATX/Sockel AM4 (B450)
Zahl Steckplätze/Preis: .. 4x DDR4, PCI-E 3.0/2.0 x16 (1/1), ... PCI-E 2.0 x1(1), M.2/M-Key (2)/**73 Euro**

ALTERNATIVE

Fällt die Wahl der **Rechenzentrale** auf den **Core i3-8300** anstelle des mit einer IGPU bestückten **R3 2200G**, benötigt ihr eine **Sockel-1151-Platine**. Unser **Spartipp:** Das **Asrock H370 Pro4** (**96 Euro**.

RAM

Hersteller/Modell: ....G.Skill Aegis DIMM Kit 16GB ....(F4-3000C16D-16GISB)
Kapazität/Standard: .... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: .... 16-18-18-38/**119 Euro**

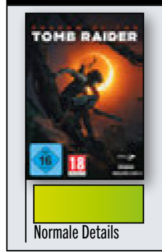
SSD/HDD

Hersteller/Modell: ....Samsung SSD 860 Evo/ .... Toshiba DT01ACA300
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6GB/s 500 GByte/ ....3.000 GByte
U/min/Preis: .... –/7.200/**82 Euro/70 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

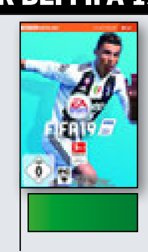
Gehäuse: ... Sharkoon Nightshark (Seitenteil/Front aus Glas/ .... 3 × 120-mm-RGB-Lüfter mitgeliefert) (**86 Euro**)
Netzteil: ....XFX TS Gold Series 550W (**67 Euro**)
Laufwerk: .....LG Electronics GH24NSD1, DVD-R (**10 Euro**)

ÜBER 60 FPS IN 1080P NUR BEI FIFA 19 & FORTNITE



Normale Details







Hohe Details



Dank der Kombi aus Ryzen 3 2200G und RX 570 laufen zwei von vier Titeln in 1080p mit mindestens 60 Fps. Beim neuen *Tomb-Raider-* und *Assassin's-Creed*-Teil müsst ihr dafür Details reduzieren.



CPU

Hersteller/Modell: .... Ryzen 5 2600 + Wraith-Spire-Kühler
Kerne/Taktung: .... 6c/12t/3,4 GHz (Turbo: 3,9 GHz)
Preis: .... **155 Euro**

ALTERNATIVE

Aufgrund massiver **Preiserhöhungen** Anfang Oktober ist der von der Leistung her vergleichbarer Intel **Sechskerner Core i5-8400 (6c/6t, 2,8 GHz/4,0 GHz Turbo)** mit **299 Euro** viel zu **teuer.** Selbst der schwächere **Core i3-8300** kostet noch **180 Euro.**

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... Zotac GTX 1060 AMP!
Chip-/Speichertakt: ..... 1.556 (1.848 Boost)/4.007 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5/**270 Euro**

ALTERNATIVE

Eine passende AMD-Karte wäre die **RX 580**. Die verfügt über **8 GByte VRAM**, ist aber nicht schneller als die **GTX 1060/6G**. Unsere Empfehlunbg: die **Powercolor RX 580 Red Devil GS** (**279 Euro**).

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Asrock X470 Master SLI
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ... ATX/Sockel AM4 (X470)
Zahl Steckplätze/Preis: .. 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2), PCI-E .... 2.0 x1(4), m.2 (1)/**142 Euro**

ALTERNATIVE

Nutzt ihr den aktuell zu teuren **Core i5-8400** anstelle des **Ryzen 5 2600**, wäre das **Asrock Z370 Extreme4** (**148 Euro**) eine empfehlenswerte **Platine** mit **guter Ausstattung**, zu der unter anderem je **drei PCI-E 3.0 x16/x1-Slots, drei M.2-Steckplätze** sowie eine **RGB-Beleuchtung** gehören.

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill Aegis DIMM Kit 16GB .... (F4-3000C16D-16GISB)
Kapazität/Standard: .... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: .... 16-18-18-38/**119 Euro**

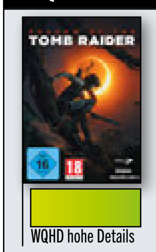
SSD/HDD

Hersteller/Modell: .. Crucial MX500 (CT1000MX500SSD1)/ .... Western Digital Red (WD40EFRX)
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6GB/s 1.000 GByte/ .... 4.000 GByte
U/min/Preis: .... –/5.400/**149 Euro/113 Euro**

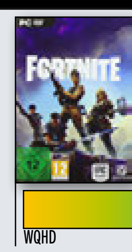
WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .... Fractal Design Define S2 (Glasseitenteil, ... Dämmung, 3 × 140-mm-Lüfter mitgel.)/**142 Euro**
Netzteil: ...... Be quiet Straight Power 11 650W (**86 Euro**)
Laufwerk: .... LG GP57ES40 (USB 2.0, DVD-R 8x) (**23 Euro**)

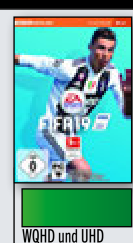
WQHD MIT 60 FPS: OFT NUR MIT DETAILREDUKTION



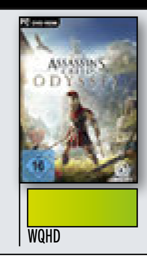
WQHD hohe Details



WQHD



WQHD und UHD


WQHD

Wenn ihr mit der Full-HD-Ausflösung zufrieden seid, könnt ihr nicht zuletzt dank der GTX 1060/6G alle rechts aufgeführten Titel mit 60 Fps oder mehr spielen. Woll ihr die Ausflösung jedoch auf 2.560 × 1.440 Pixel erhöhen, müsst ihr für Fps-Raten von 60 Fps Details reduzieren. Für FIFA 19, das die GPU kaum fordert, gilt dies nicht.



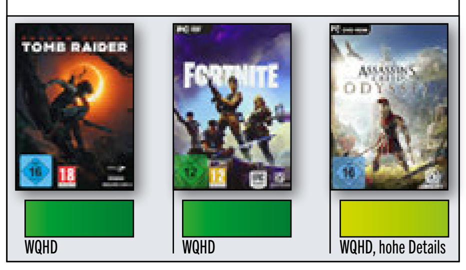
HIGH-END-PC

€ 2.417,-

Für ruckelfreien Spielspaß mit WQHD-Auflösung und mindestens 60 Fps ist die brandeneue Geforce RTX 2070 mit wenigen Ausnahmen optimal geeignet. Wer sein Spiel in UHD (3.820 × 2.160 Pixel) und mit hohen Frameraten genießen möchte, der wird erst mit der Geforce RTX 2080 oder 2080 Ti glücklich.

FÜR WQHD BESTENS GERÜSTET

- Reichen 30 Fps., spielt ihr *Assassin's Creed: Odyssey* in UHD (WQHD-Auflösung: 52 Fps).
- Bei *Fortnite* kommt mit ca. 40 Fps kein UHD-Spielspaß auf. In WQHD läuft der Titel mit ca. 85 Fps.
- *In Shadow of the Tomb Raider* garantiert die RTX 2070 Ti ein WQHD-Spielvergnügen mit 60 Fps.



CPU



Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 7 2700X
.... + Be quiet Dark Rock Pro 4
Kerne/Taktung: .... 8c/16t/3,7 GHz (Turbo 4,3 GHz)
Preis: .... **314 Euro** + **70 Euro**

ALTERNATIVE

Wie alle **Intel Coffee-Lake-CPUs** ist auch der **Core i7 8700K** ist mit **448 Euro (ohne Kühler)** aktuell zu teuer! Obwohl Intels Sechskerner im **Spiele-Leistungsvergleich** etwas flotter ist als **AMDs Achtkerner**, lohnen die **134 Euro** Aufpreis nicht.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: ...... MSI RTX 2070 Armor
Chip-/Speichertakt: ..... 1.410 (1.620 Boost)/7.000 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR6/**519 Euro**

ALTERNATIVE

AMDs direkt Konkurrent zur **RTX 2070** ist die **Radeon Vega 64**. Die bietet die gleiche Spiele-Performance, konsumiert dabei aber mehr Strom als Nvdias Turing-GPU. Eine empfehlenswerte Karte ist die **Sapphire RX Vega 64** für **499 Euro**.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Gigabyte X470 Gaming 7 WIFI
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM4 (X470)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2), 2.0 x16/x1 (1/2)/**238 Euro**

ALTERNATIVE

Entscheidet ihr euch für den **Core i7-8700K** als Leistungszentrale eures Rechners benötigt ihr eine Sockel-1151-Hauptplatine wie das **Asrock Z390 Extreme 4** für **175 Euro**.

RAM



Hersteller/Modell: .... Crucial Ballistix Tactical Tracer RGB
.... Kit 32GB (BLT4C8G4D30BET4K)
Kapazität/Standard: ... 4 × 8 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: .... 16-18-18-38/**341 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Phanteks Enthoo Evolv X (Zwei Seitenteile aus .... Glas, 3 ×140-mm-Lüfter mitgeliefert) (**200 Euro**)
Netzteil: ... Seasonic Prime Titanium Fanl. 600W (**200 Euro**)
Laufwerk: . Verbatim Ext. Slimline Blu-ray Write (**85 Euro**)

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 970 Evo (M.2, PCI-E 3.0 x4/WD Red 6TB
Anschluss/Kapazität: ... 1.000 GByte/6.000 GByte
U/min/Preis: .... –/5.900/**260 Euro**/**190 Euro**

LOGITECH G PRO WIRELESS: PERFEKTER NAGER FÜR PROFI- UND GELEGENHEITSSPIELER?

Mit langen Akkulaufzeiten, einem Gewicht von nur 80 Gramm, dem stromsparenden Hero-16K-Sensor und der für den kabellosen Betrieb optimierten Lightspeed-Technik will Logitech E-Sportler von der G Pro Wireless Gaming Maus überzeugen. Mit Erfolg?

Obwohl ein leichter Akku mit einer hohen Laufzeit eines der wichtigsten Ausstattungsmerkmale der G Pro Wireless Gaming Maus ist, verzichtet man nicht auf eine RGB-Beleuchtung. Die beschränkt sich bei Logitechs neuem Nager jedoch auf ein G-Logo am Heck und drei Leuchtpunkte vor den beiden Haupttasten, welche die gewählte DPI-Stufe anzeigen. Auch die Effektauswahl in der einfach bedienbaren Logitech-G-Software beschränkt sich auf eine permanente Beleuchtungsfarbe, einen Atmungs- und Farbzyklus-Effekt. Wer die Beleuchtung ausschaltet, erhöht laut Logitech die Akkulaufzeit von 48 auf 60 Stunden. Zur weiteren für den Gamer entwickelten Sonderausstattung der mit 1,41 bewerten Logitech-Maus gehört neben den vier abnehmbaren und modular anbringbaren Seitentasten der DPI-Schalter am Mausboden. Damit lassen sich fünf per Software eingestellte DPI-Stufen (50-DPI-Schritte möglich) auswählen. Dazu kommt ein interner Speicher für fünf Profile, die 1.000-Hz-Polling-Rate und eine 32-Bit-ARM-CPU, die bei der Makroprogrammierung und den Beleuchtungseffekten, nicht aber bei der Abtastung hilft.

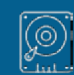
Mit 125 mm Länge und 40 mm Höhe am Punkt hinter den Haupttasten ist die G Pro Wireless Gaming Maus nicht ungewöhnlich groß, trotzdem fällt die Ergonomie unabhängig von Handgröße und Griffstil sehr gut aus. Auch die Tastendruckpunkte sind extrem direkt, präzise und sehr knackig. Ob der per Infrarot abtastende Hero-16K-Sensor wirklich ein Stromsparer ist, wird sich erst im Langzeiteinsatz zeigen. Seine Leistung ist indes beeindruckend. Er ist äußerst präzise, zeigt keine Latenz und lässt sich auch bei einer Abtastrate von 16.000 DPI nicht zuletzt dank des geringen Gewichts noch sehr gut kontrollieren.



ANZEIGE

HIGH-END GAMING-PC
Captiva G21I 18V1 / G20A 18V1



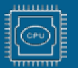

HDD: 1 TB SATA III Seagate Barracuda ST1000DM010



SSD: 250 GB Crucial


Arbeitsspeicher: 16 GB DDR4 Crucial


Grafikkarte: Palit GeForce® RTX 2080 8GB GDDR6


Prozessor: Intel Core i7-8700K Coffee Lake 3,70 GHz (G21I) bzw. AMD Ryzen 7 2700X AM4 (G20A)

„Genieße jeden Spielzug!“

INFOS

Sag deinen Gegnern „Goodbye“, sie werden dich nur noch von hinten sehen! Mit geballter Kraft donnert Captivas G21/G20 durch die erhabenen Sphären von Gaming & E-Sports. Tauche ein in mystische Welten, erlebe entscheidende Momente in lebensechten Grafiken, erfahre beispiellosen Realismus und das alles dank NVIDIAs sensationeller RTX 2080 Grafikkarte mit 8GB und GDDR6. Die konzentrierte Ladung dieser revolutionären Errungenschaft sorgt für eine völlig neue Art von Gaming und lässt deinen Gegnern das Blut in den Adern gefrieren.





Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA



Geforce RTX 2080 & RTX 2080 Ti im Test

Am 20. September begann eine neue Ära der Computergrafik – sagt Nvidia. Was die neuen Geforce-Grafikkarten der RTX-2000-Reihe wirklich leisten, klären wir auf den folgenden 10 Seiten.

Von: Raffael Vötter

Der September stand ganz im Zeichen der neuen Geforce-Generation von Nvidia. In der vergangenen Ausgabe mussten wir noch auf unsere Glaskugel vertrauen (siehe PC Games 10/18 S. 106 ff.), die dank frischer Politur eine ordentliche Vorschau erlaubte – die meisten Prognosen waren richtig. Aber es wird Zeit, die Gerüchte durch harte Fakten zu ersetzen. Vorhang auf für den größten Grafikkartentest des Jahres!

STARTSCHUSS

Aufmerksame Leser der PC-Games-Website (www.pcgames.de) haben den gestaffelten Rummel am eigenen Leib erlebt: Turing, so der Name der neuen Nvidia-Generation, hat aufgrund vieler Faktoren reichlich Staub aufgewirbelt. Am 14. September informierten wir und die Kollegen von der PCGH (pcgh.de) euch erstmals über die stattliche Anzahl der Neuerungen sowohl auf Hardware- als auch auf Software-Ebene. Seit dem 20. September sind die neuen Grafikkarten teilweise im Handel – die Auslieferung des Flaggschiffs Geforce RTX 2080 Ti wurde jedoch kurzfristig auf den 27. September verschoben. Obwohl nicht alle Versprechen in die Tat umgesetzt wurden, handelt es sich bei Turing doch um die spannendste Grafikchip-Generation seit Jahren.

ÜBERSICHT: TURING-SKUS

Die Geforce-RTX-Reihe besteht vorerst aus drei Grafikchips. Der größte Chip hört auf den Codenamen TU102, bringt 18,6 Milliarden Transistoren auf stolzen 754 Quadratmillimetern unter und sitzt auf der Geforce RTX 2080 Ti. Darunter positionieren sich der 545 mm² große TU104 mit 13,6 Mrd. Transistoren auf der Geforce RTX 2080 und der 445 mm² große TU106 mit 10,8 Mrd. Transistoren auf der Geforce RTX 2070. Letztere ist wie erwartet noch nicht Gegenstand dieser Analyse, denn sie wird erst im Laufe des Oktobers veröffentlicht.

Nvidia lässt alle drei GPUs bei der Taiwan Semiconductor Manufacturing Company im sogenannten 12FFN-Prozess („FinFET Nvidia") vom Band laufen, der wiederum auf dem bewährten 16FF+ basiert, welcher der Pascal-GPU seine Form und Leistung gibt. Feinere Strukturbreiten standen nicht rechtzeitig in den benötigten Mengen zur Verfügung, was zu überdurchschnittlich großen Siliziumflächen führt – beachtet dazu die Grafik auf der rechten Seite. Die 7-nm-Fertigung wird kommendes Jahr Abhilfe schaffen.



Bild links: Nvidia

Turing ist somit nicht nur ein Transistor- und somit Flächengigant, auch die erreichten Leistungsdaten können sich sehen lassen. Blendet man den Volta GV100 aus, der nicht als Geforce in den Handel kam, erreicht der TU102 in jeder Disziplin Spitzenwerte. Diese beziehen sich nicht nur auf die Theorie, sondern auch auf die Praxis.

Mit Turing hat Nvidia einige Änderungen an der Mikroarchitektur vorgenommen, die die Familie deutlich von Pascal differenzieren. Sämtliche Turing-Grafikchips beherbergen 64 und nicht mehr 128 FP32-ALUs pro Shader-Multiprozessor (SM). Gleichzeitig bekommen der TU102 und der TU104 ein stärkeres Front-End spendiert, das nun aus sechs statt vier Graphics Processor Clustern (GPCs) besteht. Zusammen mit den durchweg größeren Caches soll das die Auslastung erhöhen. Dazu gesellen sich Neuerungen wie dedizierte INT32-Recheneinheiten, die Tensor-Kerne sowie Raytracing-Einhei-

SCHRUMPFKUR WAR EINMAL

Früher war es gang und gäbe, alle paar Monate das Fertigungsverfahren zu verfeinern, was eine Flächenersparnis und beinahe automatische Taktsteigerungen brachte. Das Schrumpftempo ist heutzutage dramatisch geringer, was derzeit Nvidia zu spüren bekommt: Die Turing-Chips sind groß und teuer in der Fertigung.

Produkt	Chip	Fläche
GTX 1060	GP106	200 mm²
GTX 1080/1070 (Ti)	GP104	314 mm²
Titan X(p), GTX 1080 Ti	GP102	471 mm²
Quadro/Tesla	GP100	610 mm²
RTX 2070	TU106	445 mm²
RTX 2080	TU104	545 mm²
RTX 2080 Ti	TU102	754 mm²
	GV100	815 mm²


Anschlussseitig bietet Turing alles, was das Herz begehrt – auch den neuen Virtual Link, eine verstärkte USB-Typ-C-Buchse (rechts, klein). DVI(-D) gibt's per Adapter.


Passend zur jeweiligen Leistungsaufnahme hat Nvidia die Strombuchsen spezifiziert: Die RTX 2080 Ti benötigt 2 × 8, die RTX 2080 nur 1 × 8 + 1 × 6 Pole vom Netzteil.



Gründer unter sich: Erstmals setzt Nvidia bei seiner Founders Edition auf ein doppelt axialbelüftetes Kühldesign – Direct Heat Exhaust (oben) ist passé.

ten. Letzteren beiden schenkt Nvidia bei der Vermarktung von Turing besonders viel Aufmerksamkeit – das Versprechen, die „Grafik neu erfunden" zu haben, steht nach wie vor ganz oben im Prospekt.

TURING: HÜBSCH …

Wie wir bereits in der PCG 10/2018 ausgeführt haben, möchte Nvidia mit Turing Raytracing salonfähig machen. Die dafür erstmals im Chip installierten Schaltkreise, die RT Cores, berechnen virtuelle Lichtstrahlen wesentlich effizienter als traditionelle Shader-ALUs. Die Raytracing-Leistung der Turing-Chips reicht allerdings noch nicht, um das komplette Bild entsprechend zu berechnen, weshalb ein Hybridmodus mit klassischer Rasterisierung als Basis zum Einsatz kommt.

Nutzbar wird die Idee durch DXR – Direct X 12 Raytracing. Der Industriestandard wurde von Microsoft und einem Gremium beschlossen, dem neben Nvidia auch AMD, Intel und weitere Firmen angehören. Nvidia nennt sein auf DXR basierendes Back-End RTX – wie das neue Geforce-Suffix –, AMD wird zum gegebenen Zeitpunkt mit einer eigenen Lösung folgen. Ebenso wird die Khronos Group eine Alternative in die auch unter Windows 7 und Linux verfügbare Vulkan-API eingliedern. Derzeit arbeiten einige Spieleschmieden daran, Raytracing in ihre neuen Werke zu integrieren. Die prominentesten sind zweifellos *Battlefield 5*, *Metro Exodus* und *Shadow of the Tomb Raider*. Diese verwenden die Raytracing-Technologie entweder für realistische Reflexionen oder Schatten.

… UND INTELLIGENT

Die zweite Neuerung der Turing-Architektur besteht aus der Nutzbarmachung sogenannter neuronaler Netzwerke. Bestimmt seid ihr in den vergangenen Jahren immer wieder über diesen Begriff gestolpert, der im Kontext der Schlagworte Machine Intelligence und Deep Learning auftaucht. Sie alle beschreiben die IT-Leitthemen des aktuellen Jahrzehnts: künstliche Intelligenz, lernende Computer, „schlaue" Programme. Die Fortschritte auf dem Gebiet der Inferenz (Schlussfolgerung) sind beeindruckend. Nvidia hat in den vergangenen Jahren viel Hirnschmalz und Forschungsgeld investiert, um die eigenen Grafikchips und Programme in dieser Disziplin voranzubringen. Mit Turing möchte man die Früchte nun ernten – und zwar in Form sogenannter „Neural Features", bei denen die Grafikkarte auf Nutzerwunsch das Bild aufwertet. Die Hauptfunktion dieses Features ist das Deep Learning Super Sampling.

FOUNDERS EDITION 2.0

Selbstverständlich soll Turing auch Fortschritte bei der Leistung bringen, Nvidia rückt die Qualitätsoffensive drumherum jedoch in den Fokus. So spielen Qualität und Leistung auch bei den neuen Referenzdesigns eine große Rolle. Diese hören nach wie vor auf den Namen Founders Edition, nehmen im Portfolio aber nun einen höheren Stellenwert ein. Waren die Founders-Karten bisher darauf ausgelegt, selbst in schlecht belüfteten Gehäusen ihren Dienst zu verrichten, ohne dabei Höchstleistung zu erreichen, legt Nvidia nun eine Kehrtwende ein: Die neuen Founders-Editionen basieren nicht mehr auf schwachbrüstiger Radialkühlung, sondern bieten eine doppelte Axialbelüftung, ein werkseitig erhöhtes Powerlimit nebst Übertaktung sowie reichlich hochwertiges Material. Dazu passend tragen die FE-Karten wie gehabt nicht das kleinste Preisschild – die Boardpartner von Asus bis Zotac können sowohl günstigere als auch teurere Varianten auf den Markt bringen. Weitere Informationen liefert die Tabelle unten auf der nächste Seite. Begleitet wird diese Unterteilung von einer Chip-Selektion. Partner, die unübertaktete Sparversionen herausbringen möchten, kaufen bei Nvidia entsprechende Chips ein. Gegen Aufpreis gibt es GPUs, die bessere elektrische Eigenschaften aufweisen und daher leichter höhere Frequenzen mitmachen. Diese Kerne werden nach der Produktion mit einem „A" versehen. Wie groß die qualitativen Unterschiede sind, wird sich erst in einigen Wochen zeigen, wenn die günstigen Varianten in den Handel gelangen.

Das Umdenken Nvidias hat auch Auswirkungen auf unsere Tests. Bisher zeichneten wir mit den Referenz- respektive Founders-Karten eine Basislinie: den PCG-Leistungsindex. Dieser wurde bisher von den meisten Partnerkarten überschritten, selbst von den günstigsten Modellen. Das hat sich mit Turing geändert, die Einstiegshürde ist höher. Wir werden selbstverständlich die Leistung der kostenoptimierten Karten zum gegebenen Zeitpunkt untersuchen und dann entscheiden, welches Modell fortan im Index landet. Doch zurück zum Status quo.

KLOTZEN STATT KLECKERN

Die neuen Edelkühler bestehen aus zwei Ebenen. Auf der Platine sitzt eine aus Aluminium gefertigte Basisplatte, die mit Wärmeleitpads Kontakt mit dem GDDR6-Speicher und den Spannungswandlern aufnimmt. Darüber sitzt der eigentliche Kühlkörper, der an der Unterseite eine riesige Vapor-Chamber für die Wärmeverteilung nutzt, die beinahe die komplette Platine bedeckt. Während ein direkter Kontakt zur GPU besteht, wird die Basisplatte noch einmal mittels Wärmeleitpads mit dem Lamellenkörper verbunden. Die Belüftung übernehmen zwei Axialrotoren, welche die Abwärme an der Slot-Blende und der Ober- sowie Unterseite hinauspusten – eine rudimentäre Gehäusebelüftung ist für eine gute Performance wie bei anderen Axialdesigns daher Pflicht. Die Kühler der Geforce RTX 2080 Ti FE und RTX 2080 FE sind identisch, allein die RTX 2070 wird etwas kürzer ausfallen.

Auch die Spannungsversorgung wurde von Nvidia verstärkt, um den Founders-Karten ein werkseitig erhöhtes Powerlimit bereitzustellen. Sowohl die Geforce RTX 2080 Ti FE als auch die RTX 2080 FE nutzen auf dem Papier acht VRM-Phasen, im Falle der Ti werden diese jedoch mithilfe aufgeteilter Regelkreise auf effektiv 13 gestreckt. Passend dazu bekommt das Geforce-Topmodell zwei 8-Pol-Stecker spendiert, um mit einer Übertaktung bis zu 320 Watt liefern zu können – das Standard-Powerlimit beträgt 260 Watt. Das in Tuning-Tools einstellbare Limit der RTX 2080 FE liegt indessen bei 280 Watt und werkseitig bei 225 Watt. Inwiefern diese Werte unter Last erreicht werden, klären wir nach der dreiseitigen Benchmark-Strecke auf.

SPIELELEISTUNG

Es ist Zeit, den vielen Worten Taten folgen zu lassen. Im Anschluss an unsere Leistungmessung per Spiele-Benchmark findet ihr zusätzlich eine Tabelle, welche die prozentuale Leistung der gemessenen Karten im Vergleich zur aktuell schnellsten GPU, der Geforce RTX 2080 Ti, aufzeigt.

PC Games testet wie gehabt auf einem offenen Benchtable, womit im Gegensatz zu Gehäusen mit unterschiedlicher Lüfterzahl neutrale Bedingungen geschaffen werden. Wir heizen alle Karten vor Beginn der jeweiligen Benchmark-Runs zeitaufwendig bei 24 °C warmer, klimatisierter Luftansaugtemperatur vor, bis sich die Kerntemperatur nicht weiter erhöht. Der GPU-Boost fällt dabei von Spiel zu Spiel und von Auflösung zu Auflösung recht unterschiedlich aus. Nvidia nennt für seine Founders-Editionen einen GPU-Boost von 1.635 MHz für die RTX 2080 Ti und 1.800 MHz bei der RTX 2080. Dabei handelt es sich wie bei jeder modernen GPU um Mittelwerte, die für eine breite Palette an Exemplaren, Anwendungen und thermischen Bedingungen gelten. Die uns vorliegenden Testmuster erzielen insgesamt höhere Frequenzen; im Fall der RTX 2080 Ti beträgt die Gesamtdifferenz zwischen typischem Boost und unserem Mittelwert beinahe sieben Prozent, bei der RTX 2080 rund drei Prozent. Spielbarkeitsrelevant ist das nicht, allerdings wollten wir euch diese Info vor den Balken mit auf den Weg geben. Diese folgen nun.

SPEZIFIKATIONEN: TURING NEBEN VOLTA UND PASCAL

Modell	RTX 2080 Ti	RTX 2080	RTX 2070	Titan V	Titan Xp	GTX 1080 Ti	GTX 1080	GTX 1070
Codename/Konfektion	TU102-300A-K1	TU104-400A	TU106(-425A?)	GV100-400	GP102-450	GP102-350-K1	GP104-400	GP104-200
Name der Achitektur	Turing	Turing	Turing	Volta	Pascal	Pascal	Pascal	Pascal
Chipgröße (reiner Die)	754 mm^2	545 mm^2	445 mm^2	815 mm^2	471 mm^2	471 mm^2	314 mm^2	314 mm^2
Transistoren Grafikchip (Mio.)	18.600	13.600	10.800	21.100	12.000	12.000	7.200	7.200
Fertigungsverfahren	12 nm FFN	12 nm FFN	12 nm FFN	12 nm FFN	16 nm FF+	16 nm FF+	16 nm FF+	16 nm FF+
Shader-/SIMD-/Textureinheiten	4.352/68/272	2.944/46/184	2.304/18/144	5.120/80/320	3.840/30/240	3.584/28/224	2.560/20/160	1.920/15/120
Tensor-Kerne	544	368	288	640	-	-	-	-
Raytracing-Kerne	68	46	36	-	-	-	-	-
Leistung RT-Kerne (Giga-Rays/s)	10	8	6	-	-	-	-	-
Raster-Endstufen (ROPs)	88	64	64	96	96	88	64	64
GPU-Basistakt (MHz)	1.350	1.515	1.410	1.200	1.480	1.480	1.607	1.506
GPU-Boost-Takt (MHz)	1.635	1.800	1.710	1.455	1.582	1.582	1.733	1.683
FP32/FP64-Leistung (TFLOPS)	14,23/0,45	10,60/0,33	7,88/0,25	14,90/7,45	12,15/0,38	11,34/0,35	8,87/0,28	6,46/0,20
Größe des Level-2-Caches (KiB)	5.632	4.096	4.096	5.376	3.072	2.816	2.048	2.048
Speicheranbindung (Bit)	352	256	256	3.072	384	352	256	256
Geschwindigkeit RAM (GT/s)	14,0	14,0	14,0	1,7	11,4	11,0	10,0	8,0
Speichertyp	GDDR6	GDDR6	GDDR6	HBM gen2	GDDR5X	GDDR5X	GDDR5X	GDDR5
Speicherübertragung (GB/s)	616,0	448,0	448,0	653,6	547,4	484,7	320,4	256,0
Übliche Speichermenge (MiB)	11.264	8.192	8.192	12.288	12.288	11.264	8.192	8.192
PCI-Express-Stromanschlüsse	2 × 8-polig	Je 1 × 8-/6-polig	vmtl. 1 × 8-polig	Je 1 × 8-/6-polig	Je 1 × 8-/6-polig	Je 1 × 8-/6-polig	1 × 8-polig	1 × 8-polig
Typische Leistungsaufnahme	<260 Watt	<225 Watt	<185 Watt	<250 Watt	<250 Watt	<250 Watt	<180 Watt	<150 Watt
Unverbindliche Preisempfehlung	1.259 Euro	849 Euro	639 Euro	3.200 Euro	1.299 Euro	819 Euro	789 Euro	499 Euro

Bemerkungen: Leistungsangaben bei typischem Boost laut Nvidia und bezogen auf die Referenzkarten. Bezüglich der Unterschiede zu den RTX-Partnerboards siehe Tabelle unten.

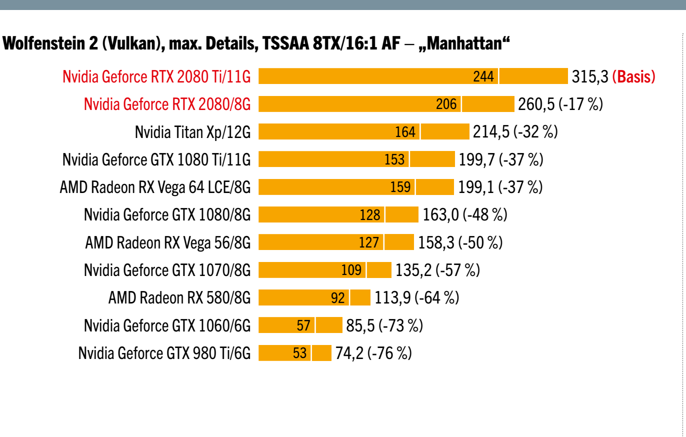
FOUNDERS-EDITIONEN IM VERGLEICH MIT „REFERENZKARTEN" (= GÜNSTIGSTE VARIANTEN)

Modell	RTX 2080 Ti Founders Edition	RTX 2080 Ti	RTX 2080 Founders Edition	RTX 2080	RTX 2070 Founders Edition	RTX 2070
GPU-Konfektion	TU102-300A-K1	TU102-300-K1	TU104-400A	TU104-400	TU106A-4xx	TU106-4xx
GPU-Basistakt (MHz)	1.350	1.350	1.515	1.515	1.410	1.410
GPU-Boost-Takt (MHz)	1.635	1.545	1.800	1.710	1.710	1.620
FP32/FP64-Leistung (TFLOPS)	14,23/0,45	13,45/0,42	10,60/0,33	10,07/0,31	7,88/0,25	7,46/0,23
PCI-Express-Stromanschlüsse	2 × 8-polig	2 × 8-polig	Je 1 × 8-/6-polig	Je 1 × 8-/6-polig	vmtl. 1 × 8-polig	vmtl. 1 × 8-polig
Typische Leistungsaufnahme	<260 Watt	<250 Watt	<225 Watt	<215 Watt	<185 Watt	<175 Watt
Unverbindliche Preisempfehlung	1.259 Euro	999 USD (~1.020 Euro)	849 Euro	699 USD (~715 Euro)	639 Euro	499 USD (~510 Euro)

Bemerkungen: Der Basistakt unterscheidet sich nicht zwischen Nicht-Founders- und Founders-Edition. Angaben der Leistung bei Boosttakt.

GEFORCE RTX 2080 UND RTX 2080 TI: LEISTUNG IN FULL HD (1.920 × 1.080 PIXEL)

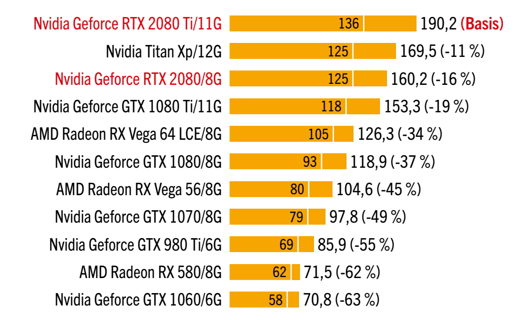
Wolfenstein 2 (Vulkan), max. Details, TSSAA 8TX/16:1 AF – „Manhattan“



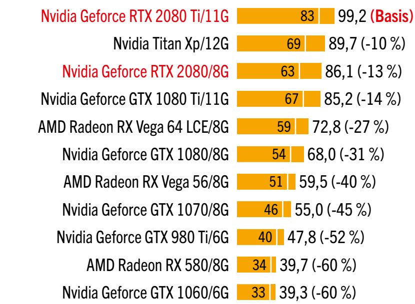
Assassin's Creed Origins (DX11), max. Details, TAA/16:1 AF – „Kanopos“

Grafikkarte	P99	Ø Fps
Nvidia Geforce RTX 2080 Ti/11G	79	105,2 (Basis)
Nvidia Geforce RTX 2080/8G	70	94,0 (-11 %)
Nvidia Titan Xp/12G	67	93,3 (-11 %)
Nvidia Geforce GTX 1080 Ti/11G	65	88,1 (-16 %)
Nvidia Geforce GTX 1080/8G	58	73,3 (-30 %)
AMD Radeon RX Vega 64 LCE/8G	58	70,3 (-33 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G	51	61,8 (-41 %)
AMD Radeon RX Vega 56/8G	50	60,5 (-42 %)
Nvidia Geforce GTX 980 Ti/6G	45	55,7 (-47 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G	41	49,3 (-53 %)
AMD Radeon RX 580/8G	24	43,3 (-59 %)

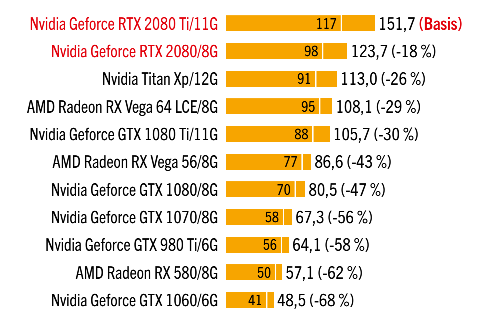
Star Wars Battlefront 2 (DX11), max Details, TAA/16:1 AF – „Naboom!“



Far Cry 5 (DX11), max. Details, Renderscale 1,5, TAA/16:1 AF – „Trailerpark“



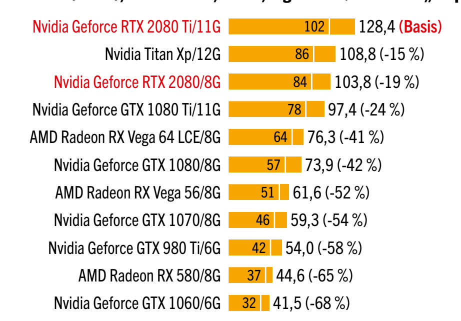
Dirt 4 (DX11), max. Details, 4× MSAA/16:1 AF – „Michigan“



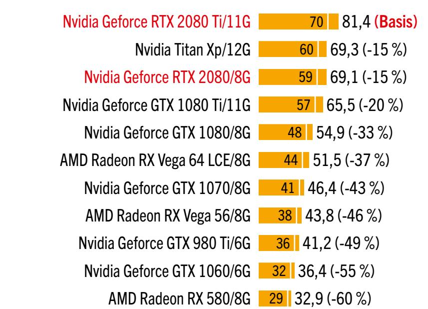
Quantum Break (DX11), Upscaling AUS, TAA/16:1 AF – „Industrial“

Grafikkarte	P99	Ø Fps
Nvidia Geforce RTX 2080 Ti/11G	74	96,0 (Basis)
Nvidia Geforce RTX 2080/8G	60	75,4 (-21 %)
Nvidia Titan Xp/12G	58	73,0 (-24 %)
Nvidia Geforce GTX 1080 Ti/11G	54	66,7 (-31 %)
Nvidia Geforce GTX 1080/8G	39	47,0 (-51 %)
AMD Radeon RX Vega 64 LCE/8G	36	44,9 (-53 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G	35	41,1 (-57 %)
Nvidia Geforce GTX 980 Ti/6G	33	39,0 (-59 %)
AMD Radeon RX Vega 56/8G	31	37,2 (-61 %)
AMD Radeon RX 580/8G	26	30,2 (-69 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G	25	28,6 (-70 %)

Sniper Elite 4 (DX12), max. Details, AC an, Ingame-AA/16:1 AF – „Sniper Woods“



GR Wildlands (DX11), Ultra-Preset, TAA/16:1 AF – „Wild Ride“



Witcher 3 (DX11), Hairworks (4× MSAA), HBAO+, Ingame-AA/16:1 AF – „Skellige Forest“

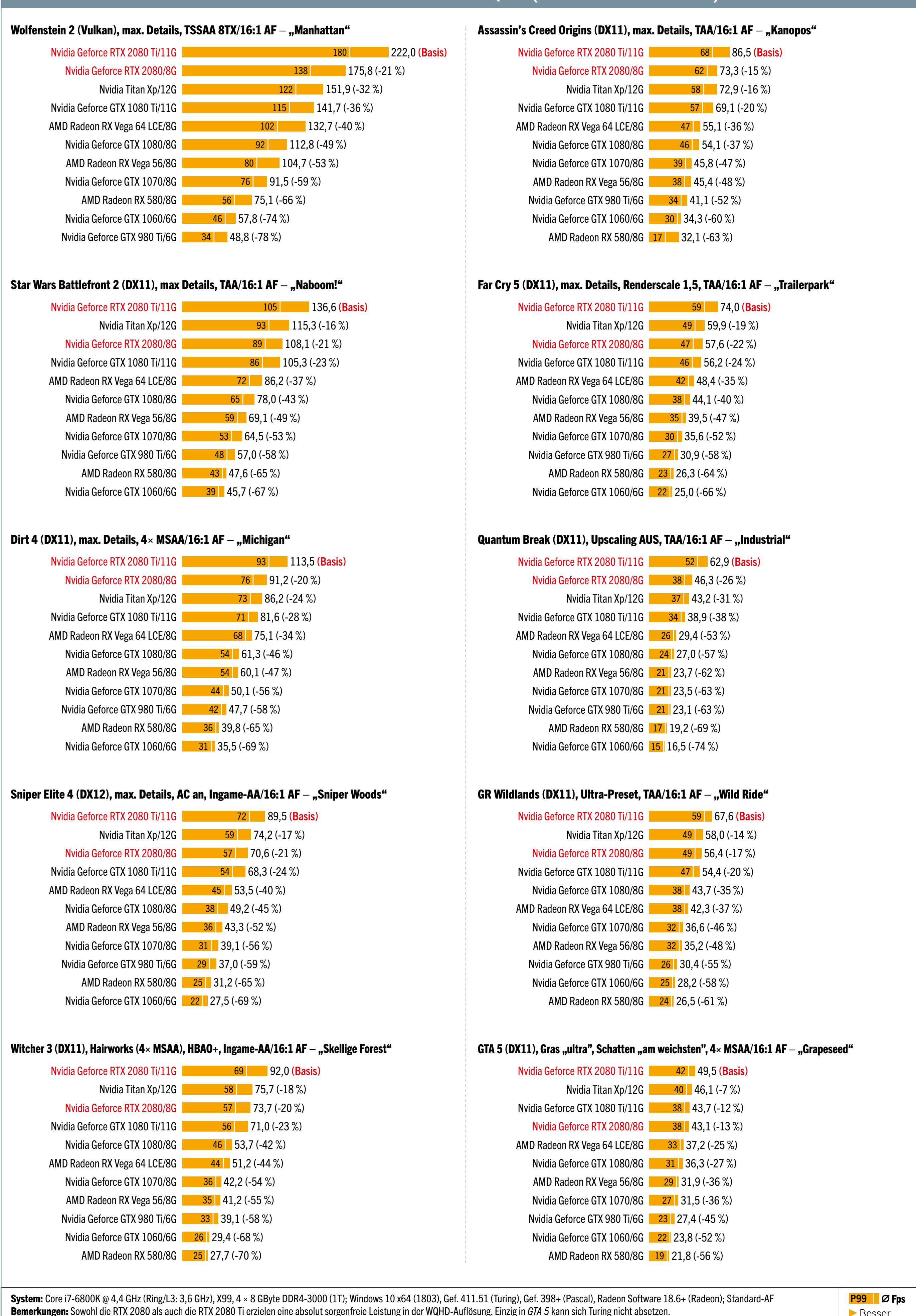
Grafikkarte	P99	Ø Fps
Nvidia Geforce RTX 2080 Ti/11G	85	118,8 (Basis)
Nvidia Titan Xp/12G	73	98,8 (-17 %)
Nvidia Geforce RTX 2080/8G	71	97,7 (-18 %)
Nvidia Geforce GTX 1080 Ti/11G	70	93,1 (-22 %)
Nvidia Geforce GTX 1080/8G	56	71,0 (-40 %)
AMD Radeon RX Vega 64 LCE/8G	56	66,4 (-44 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G	47	56,0 (-53 %)
AMD Radeon RX Vega 56/8G	46	53,7 (-55 %)
Nvidia Geforce GTX 980 Ti/6G	41	50,9 (-57 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G	31	39,1 (-67 %)
AMD Radeon RX 580/8G	31	35,6 (-70 %)

GTA 5 (DX11), Gras „ultra“, Schatten „am weichsten“, 4× MSAA/16:1 AF – „Grapeseed“

Grafikkarte	P99	Ø Fps
Nvidia Geforce RTX 2080 Ti/11G	47	59,6 (Basis)
Nvidia Titan Xp/12G	42	55,4 (-7 %)
Nvidia Geforce RTX 2080/8G	43	53,0 (-11 %)
Nvidia Geforce GTX 1080 Ti/11G	40	53,0 (-11 %)
AMD Radeon RX Vega 64 LCE/8G	43	49,0 (-18 %)
Nvidia Geforce GTX 1080/8G	37	45,3 (-24 %)
AMD Radeon RX Vega 56/8G	38	42,4 (-29 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G	33	40,3 (-32 %)
Nvidia Geforce GTX 980 Ti/6G	28	33,9 (-43 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G	28	31,6 (-47 %)
AMD Radeon RX 580/8G	25	28,9 (-52 %)

System: Core i7-6800K @ 4,4 GHz (Ring/L3: 3,6 GHz), X99, 4 × 8 GByte DDR4-3000 (1T); Windows 10 x64 (1803), Gef. 411.51 (Turing), Gef. 398+ (Pascal), Radeon Software 18.6+ (Radeon); Standard-AF
Bemerkungen: Egal wie schnell euer Prozessor ist, unter Full HD wird eine Geforce RTX 2080 Ti oft von der CPU-Leistung ausgebremst. Ihr seht hier einige Spiele, bei denen das nicht passiert.

P99 | Ø Fps
▶ Besser


GEFORCE RTX 2080 UND RTX 2080 TI: LEISTUNG IN WQHD (2.560 × 1.440 PIXEL)
Wolfenstein 2 (Vulkan), max. Details, TSSAA 8TX/16:1 AF – „Manhattan“
Nvidia Geforce RTX 2080 Ti/11G 180 222,0 (Basis)
Nvidia Geforce RTX 2080/8G 138 175,8 (-21 %)
Nvidia Titan Xp/12G 122 151,9 (-32 %)
Nvidia Geforce GTX 1080 Ti/11G 115 141,7 (-36 %)
AMD Radeon RX Vega 64 LCE/8G 102 132,7 (-40 %)
Nvidia Geforce GTX 1080/8G 92 112,8 (-49 %)
AMD Radeon RX Vega 56/8G 80 104,7 (-53 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G 76 91,5 (-59 %)
AMD Radeon RX 580/8G 56 75,1 (-66 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G 46 57,8 (-74 %)
Nvidia Geforce GTX 980 Ti/6G 34 48,8 (-78 %)
Assassin's Creed Origins (DX11), max. Details, TAA/16:1 AF – „Kanopos“
Nvidia Geforce RTX 2080 Ti/11G 68 86,5 (Basis)
Nvidia Geforce RTX 2080/8G 62 73,3 (-15 %)
Nvidia Titan Xp/12G 58 72,9 (-16 %)
Nvidia Geforce GTX 1080 Ti/11G 57 69,1 (-20 %)
AMD Radeon RX Vega 64 LCE/8G 47 55,1 (-36 %)
Nvidia Geforce GTX 1080/8G 46 54,1 (-37 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G 39 45,8 (-47 %)
AMD Radeon RX Vega 56/8G 38 45,4 (-48 %)
Nvidia Geforce GTX 980 Ti/6G 34 41,1 (-52 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G 30 34,3 (-60 %)
AMD Radeon RX 580/8G 17 32,1 (-63 %)
Star Wars Battlefront 2 (DX11), max Details, TAA/16:1 AF – „Naboom!“
Nvidia Geforce RTX 2080 Ti/11G 105 136,6 (Basis)
Nvidia Titan Xp/12G 93 115,3 (-16 %)
Nvidia Geforce RTX 2080/8G 89 108,1 (-21 %)
Nvidia Geforce GTX 1080 Ti/11G 86 105,3 (-23 %)
AMD Radeon RX Vega 64 LCE/8G 72 86,2 (-37 %)
Nvidia Geforce GTX 1080/8G 65 78,0 (-43 %)
AMD Radeon RX Vega 56/8G 59 69,1 (-49 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G 53 64,5 (-53 %)
Nvidia Geforce GTX 980 Ti/6G 48 57,0 (-58 %)
AMD Radeon RX 580/8G 43 47,6 (-65 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G 39 45,7 (-67 %)
Far Cry 5 (DX11), max. Details, Renderscale 1,5, TAA/16:1 AF – „Trailerpark“
Nvidia Geforce RTX 2080 Ti/11G 59 74,0 (Basis)
Nvidia Titan Xp/12G 49 59,9 (-19 %)
Nvidia Geforce RTX 2080/8G 47 57,6 (-22 %)
Nvidia Geforce GTX 1080 Ti/11G 46 56,2 (-24 %)
AMD Radeon RX Vega 64 LCE/8G 42 48,4 (-35 %)
Nvidia Geforce GTX 1080/8G 38 44,1 (-40 %)
AMD Radeon RX Vega 56/8G 35 39,5 (-47 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G 30 35,6 (-52 %)
Nvidia Geforce GTX 980 Ti/6G 27 30,9 (-58 %)
AMD Radeon RX 580/8G 23 26,3 (-64 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G 22 25,0 (-66 %)
Dirt 4 (DX11), max. Details, 4× MSAA/16:1 AF – „Michigan“
Nvidia Geforce RTX 2080 Ti/11G 93 113,5 (Basis)
Nvidia Geforce RTX 2080/8G 76 91,2 (-20 %)
Nvidia Titan Xp/12G 73 86,2 (-24 %)
Nvidia Geforce GTX 1080 Ti/11G 71 81,6 (-28 %)
AMD Radeon RX Vega 64 LCE/8G 68 75,1 (-34 %)
Nvidia Geforce GTX 1080/8G 54 61,3 (-46 %)
AMD Radeon RX Vega 56/8G 54 60,1 (-47 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G 44 50,1 (-56 %)
Nvidia Geforce GTX 980 Ti/6G 42 47,7 (-58 %)
AMD Radeon RX 580/8G 36 39,8 (-65 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G 31 35,5 (-69 %)
Quantum Break (DX11), Upscaling AUS, TAA/16:1 AF – „Industrial“
Nvidia Geforce RTX 2080 Ti/11G 52 62,9 (Basis)
Nvidia Geforce RTX 2080/8G 38 46,3 (-26 %)
Nvidia Titan Xp/12G 37 43,2 (-31 %)
Nvidia Geforce GTX 1080 Ti/11G 34 38,9 (-38 %)
AMD Radeon RX Vega 64 LCE/8G 26 29,4 (-53 %)
Nvidia Geforce GTX 1080/8G 24 27,0 (-57 %)
AMD Radeon RX Vega 56/8G 21 23,7 (-62 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G 21 23,5 (-63 %)
Nvidia Geforce GTX 980 Ti/6G 21 23,1 (-63 %)
AMD Radeon RX 580/8G 17 19,2 (-69 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G 15 16,5 (-74 %)
Sniper Elite 4 (DX12), max. Details, AC an, Ingame-AA/16:1 AF – „Sniper Woods“
Nvidia Geforce RTX 2080 Ti/11G 72 89,5 (Basis)
Nvidia Titan Xp/12G 59 74,2 (-17 %)
Nvidia Geforce RTX 2080/8G 57 70,6 (-21 %)
Nvidia Geforce GTX 1080 Ti/11G 54 68,3 (-24 %)
AMD Radeon RX Vega 64 LCE/8G 45 53,5 (-40 %)
Nvidia Geforce GTX 1080/8G 38 49,2 (-45 %)
AMD Radeon RX Vega 56/8G 36 43,3 (-52 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G 31 39,1 (-56 %)
Nvidia Geforce GTX 980 Ti/6G 29 37,0 (-59 %)
AMD Radeon RX 580/8G 25 31,2 (-65 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G 22 27,5 (-69 %)
GR Wildlands (DX11), Ultra-Preset, TAA/16:1 AF – „Wild Ride“
Nvidia Geforce RTX 2080 Ti/11G 59 67,6 (Basis)
Nvidia Titan Xp/12G 49 58,0 (-14 %)
Nvidia Geforce RTX 2080/8G 49 56,4 (-17 %)
Nvidia Geforce GTX 1080 Ti/11G 47 54,4 (-20 %)
Nvidia Geforce GTX 1080/8G 38 43,7 (-35 %)
AMD Radeon RX Vega 64 LCE/8G 38 42,3 (-37 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G 32 36,6 (-46 %)
AMD Radeon RX Vega 56/8G 32 35,2 (-48 %)
Nvidia Geforce GTX 980 Ti/6G 26 30,4 (-55 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G 25 28,2 (-58 %)
AMD Radeon RX 580/8G 24 26,5 (-61 %)
Witcher 3 (DX11), Hairworks (4× MSAA), HBAO+, Ingame-AA/16:1 AF – „Skellige Forest“
Nvidia Geforce RTX 2080 Ti/11G 69 92,0 (Basis)
Nvidia Titan Xp/12G 58 75,7 (-18 %)
Nvidia Geforce RTX 2080/8G 57 73,7 (-20 %)
Nvidia Geforce GTX 1080 Ti/11G 56 71,0 (-23 %)
Nvidia Geforce GTX 1080/8G 46 53,7 (-42 %)
AMD Radeon RX Vega 64 LCE/8G 44 51,2 (-44 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G 36 42,2 (-54 %)
AMD Radeon RX Vega 56/8G 35 41,2 (-55 %)
Nvidia Geforce GTX 980 Ti/6G 33 39,1 (-58 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G 26 29,4 (-68 %)
AMD Radeon RX 580/8G 25 27,7 (-70 %)
GTA 5 (DX11), Gras „ultra“, Schatten „am weichsten“, 4× MSAA/16:1 AF – „Grapeseed“
Nvidia Geforce RTX 2080 Ti/11G 42 49,5 (Basis)
Nvidia Titan Xp/12G 40 46,1 (-7 %)
Nvidia Geforce GTX 1080 Ti/11G 38 43,7 (-12 %)
Nvidia Geforce RTX 2080/8G 38 43,1 (-13 %)
AMD Radeon RX Vega 64 LCE/8G 33 37,2 (-25 %)
Nvidia Geforce GTX 1080/8G 31 36,3 (-27 %)
AMD Radeon RX Vega 56/8G 29 31,9 (-36 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G 27 31,5 (-36 %)
Nvidia Geforce GTX 980 Ti/6G 23 27,4 (-45 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G 22 23,8 (-52 %)
AMD Radeon RX 580/8G 19 21,8 (-56 %)
System: Core i7-6800K @ 4,4 GHz (Ring/L3: 3,6 GHz), X99, 4 × 8 GByte DDR4-3000 (1T); Windows 10 x64 (1803), Gef. 411.51 (Turing), Gef. 398+ (Pascal), Radeon Software 18.6+ (Radeon); Standard-AF
Bemerkungen: Sowohl die RTX 2080 als auch die RTX 2080 Ti erzielen eine absolut sorgenfreie Leistung in der WQHD-Auflösung. Einzig in GTA 5 kann sich Turing nicht absetzen.
P99 Ø Fps
▶ Besser

GEFORCE RTX 2080 UND RTX 2080 TI: LEISTUNG IN ULTRA HD (3.840 × 2.160 PIXEL)

Wolfenstein 2 (Vulkan), max. Details, TSSAA 8TX/16:1 AF – „Manhattan“

Grafikkarte	P99	Ø Fps
Nvidia Geforce RTX 2080 Ti/11G	102	130,1 (Basis)
Nvidia Geforce RTX 2080/8G	69	98,2 (-25 %)
Nvidia Titan Xp/12G	73	91,0 (-30 %)
Nvidia Geforce GTX 1080 Ti/11G	70	83,1 (-36 %)
AMD Radeon RX Vega 64 LCE/8G	45	66,0 (-49 %)
AMD Radeon RX Vega 56/8G	37	52,3 (-60 %)
Nvidia Geforce GTX 1080/8G	36	48,0 (-63 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G	32	41,0 (-68 %)
AMD Radeon RX 580/8G	26	38,8 (-70 %)
Nvidia Geforce GTX 980 Ti/6G	23	30,8 (-76 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G	26	30,5 (-77 %)

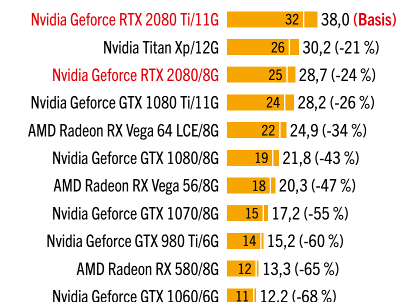
Assassin's Creed Origins (DX11), max. Details, TAA/16:1 AF – „Kanopos“

Grafikkarte	P99	Ø Fps
Nvidia Geforce RTX 2080 Ti/11G	49	55,2 (Basis)
Nvidia Geforce RTX 2080/8G	40	44,7 (-19 %)
Nvidia Titan Xp/12G	36	44,4 (-20 %)
Nvidia Geforce GTX 1080 Ti/11G	35	41,9 (-24 %)
AMD Radeon RX Vega 64 LCE/8G	28	33,4 (-39 %)
Nvidia Geforce GTX 1080/8G	27	30,7 (-44 %)
AMD Radeon RX Vega 56/8G	21	26,9 (-51 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G	23	25,5 (-54 %)
Nvidia Geforce GTX 980 Ti/6G	20	23,6 (-57 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G	17	18,5 (-66 %)
AMD Radeon RX 580/8G	9	18,0 (-67 %)

Star Wars Battlefront 2 (DX11), max Details, TAA/16:1 AF – „Naboom!“

Grafikkarte	P99	Ø Fps
Nvidia Geforce RTX 2080 Ti/11G	62	72,3 (Basis)
Nvidia Titan Xp/12G	49	58,9 (-19 %)
Nvidia Geforce RTX 2080/8G	48	55,4 (-23 %)
Nvidia Geforce GTX 1080 Ti/11G	46	54,1 (-25 %)
AMD Radeon RX Vega 64 LCE/8G	35	43,9 (-39 %)
Nvidia Geforce GTX 1080/8G	34	39,5 (-45 %)
AMD Radeon RX Vega 56/8G	29	35,7 (-51 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G	28	32,2 (-55 %)
Nvidia Geforce GTX 980 Ti/6G	14	27,7 (-62 %)
AMD Radeon RX 580/8G	20	23,9 (-67 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G	13	21,9 (-70 %)

Far Cry 5 (DX11), max. Details, Renderscale 1,5, TAA/16:1 AF – „Trailerpark“



Grafikkarte	P99	Ø Fps
Nvidia Geforce RTX 2080 Ti/11G	32	38,0 (Basis)
Nvidia Titan Xp/12G	26	30,2 (-21 %)
Nvidia Geforce RTX 2080/8G	25	28,7 (-24 %)
Nvidia Geforce GTX 1080 Ti/11G	24	28,2 (-26 %)
AMD Radeon RX Vega 64 LCE/8G	22	24,9 (-34 %)
Nvidia Geforce GTX 1080/8G	19	21,8 (-43 %)
AMD Radeon RX Vega 56/8G	18	20,3 (-47 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G	15	17,2 (-55 %)
Nvidia Geforce GTX 980 Ti/6G	14	15,2 (-60 %)
AMD Radeon RX 580/8G	12	13,3 (-65 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G	11	12,2 (-68 %)

Dirt 4 (DX11), max. Details, 4× MSAA/16:1 AF – „Michigan“

Grafikkarte	P99	Ø Fps
Nvidia Geforce RTX 2080 Ti/11G	59	67,0 (Basis)
Nvidia Geforce RTX 2080/8G	47	52,9 (-21 %)
Nvidia Titan Xp/12G	45	51,1 (-24 %)
Nvidia Geforce GTX 1080 Ti/11G	44	48,8 (-27 %)
AMD Radeon RX Vega 64 LCE/8G	37	40,9 (-39 %)
Nvidia Geforce GTX 1080/8G	32	35,6 (-47 %)
AMD Radeon RX Vega 56/8G	30	32,8 (-51 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G	26	28,9 (-57 %)
Nvidia Geforce GTX 980 Ti/6G	25	27,1 (-60 %)
AMD Radeon RX 580/8G	20	21,7 (-68 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G	19	20,3 (-70 %)

Quantum Break (DX11), Upscaling AUS, TAA/16:1 AF – „Industrial“

Grafikkarte	P99	Ø Fps
Nvidia Geforce RTX 2080 Ti/11G	25	28,7 (Basis)
Nvidia Geforce RTX 2080/8G	18	19,9 (-31 %)
Nvidia Titan Xp/12G	16	17,5 (-39 %)
Nvidia Geforce GTX 1080 Ti/11G	14	15,4 (-46 %)
AMD Radeon RX Vega 64 LCE/8G	13	14,4 (-50 %)
AMD Radeon RX Vega 56/8G	11	11,8 (-59 %)
Nvidia Geforce GTX 1080/8G	10	11,0 (-62 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G	9	10,0 (-65 %)
Nvidia Geforce GTX 980 Ti/6G	9	9,7 (-66 %)
AMD Radeon RX 580/8G	8	8,7 (-70 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G	6	7,1 (-75 %)

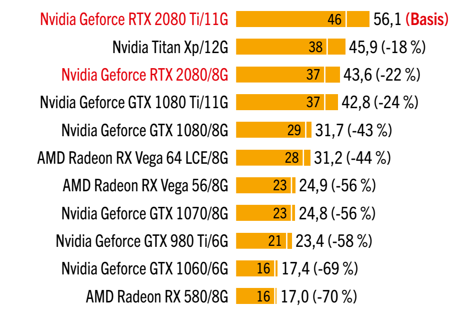
Sniper Elite 4 (DX12), max. Details, AC an, Ingame-AA/16:1 AF – „Sniper Woods“

Grafikkarte	P99	Ø Fps
Nvidia Geforce RTX 2080 Ti/11G	36	47,7 (Basis)
Nvidia Titan Xp/12G	29	37,9 (-21 %)
Nvidia Geforce RTX 2080/8G	27	36,5 (-23 %)
Nvidia Geforce GTX 1080 Ti/11G	27	34,5 (-28 %)
AMD Radeon RX Vega 64 LCE/8G	21	25,4 (-47 %)
Nvidia Geforce GTX 1080/8G	19	24,6 (-48 %)
AMD Radeon RX Vega 56/8G	17	20,9 (-56 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G	14	19,3 (-60 %)
Nvidia Geforce GTX 980 Ti/6G	14	18,5 (-61 %)
AMD Radeon RX 580/8G	12	14,7 (-69 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G	10	12,7 (-73 %)

GR Wildlands (DX11), Ultra-Preset, TAA/16:1 AF – „Wild Ride“

Grafikkarte	P99	Ø Fps
Nvidia Geforce RTX 2080 Ti/11G	40	44,6 (Basis)
Nvidia Titan Xp/12G	33	38,7 (-13 %)
Nvidia Geforce RTX 2080/8G	33	36,9 (-17 %)
Nvidia Geforce GTX 1080 Ti/11G	31	36,4 (-18 %)
AMD Radeon RX Vega 64 LCE/8G	26	28,4 (-36 %)
Nvidia Geforce GTX 1080/8G	24	28,0 (-37 %)
AMD Radeon RX Vega 56/8G	21	23,2 (-48 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G	20	22,9 (-49 %)
Nvidia Geforce GTX 980 Ti/6G	17	19,7 (-56 %)
AMD Radeon RX 580/8G	15	16,9 (-62 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G	15	16,7 (-63 %)

Witcher 3 (DX11), Hairworks (4× MSAA), HBAO+, Ingame-AA/16:1 AF – „Skellige Forest“



Grafikkarte	P99	Ø Fps
Nvidia Geforce RTX 2080 Ti/11G	46	56,1 (Basis)
Nvidia Titan Xp/12G	38	45,9 (-18 %)
Nvidia Geforce RTX 2080/8G	37	43,6 (-22 %)
Nvidia Geforce GTX 1080 Ti/11G	37	42,8 (-24 %)
Nvidia Geforce GTX 1080/8G	29	31,7 (-43 %)
AMD Radeon RX Vega 64 LCE/8G	28	31,2 (-44 %)
AMD Radeon RX Vega 56/8G	23	24,9 (-56 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G	23	24,8 (-56 %)
Nvidia Geforce GTX 980 Ti/6G	21	23,4 (-58 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G	16	17,4 (-69 %)
AMD Radeon RX 580/8G	16	17,0 (-70 %)

GTA 5 (DX11), Gras „ultra“, Schatten „am weichsten“, 4× MSAA/16:1 AF – „Grapeseed“

Grafikkarte	P99	Ø Fps
Nvidia Geforce RTX 2080 Ti/11G	30	33,2 (Basis)
Nvidia Titan Xp/12G	28	30,2 (-9 %)
Nvidia Geforce GTX 1080 Ti/11G	26	28,5 (-14 %)
Nvidia Geforce RTX 2080/8G	25	27,3 (-18 %)
Nvidia Geforce GTX 1080/8G	21	22,2 (-33 %)
AMD Radeon RX Vega 64 LCE/8G	19	21,5 (-35 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G	17	18,6 (-44 %)
AMD Radeon RX Vega 56/8G	16	18,2 (-45 %)
Nvidia Geforce GTX 980 Ti/6G	15	16,9 (-49 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G	13	13,5 (-59 %)
AMD Radeon RX 580/8G	10	12,1 (-64 %)

System: Core i7-6800K @ 4,4 GHz (Ring/L3: 3,6 GHz), X99, 4 × 8 GByte DDR4-3000 (1T); Windows 10 x64 (1803), Gef. 411.51 (Turing), Gef. 398+ (Pascal), Radeon Software 18.6+ (Radeon); Standard-AF
Bemerkungen: Ultra HD ist der optimale Spielplatz für die Geforce RTX 2080 Ti, hier kann sie sich im Mittel um 35 Prozent von der GTX 1080 Ti absetzen.

P99 | Ø Fps
▶ Besser

LEISTUNGSSCHAU

Willkommen zurück! Obwohl ihr gerade drei mit Benchmarks prall gefüllte Seiten studiert habt, handelt es sich hierbei nur um einen Bruchteil der durchgeführten Messungen. Wenig überraschend gelingt der Geforce RTX 2080 Ti ein Durchmarsch: In allen 22 Tests führt sie das Feld an – sogar beim Radeon-dominierten und Open-CL-beschleunigten Bildbearbeitungsprogramm *Capture One*, das nach Compute-Leistung giert. Hier konnte sich im damaligen Test auch die Titan V in Szene setzen. Im Mittel rangiert die RTX 2080 Ti unter WQHD ein gutes Viertel vor der Titan Xp und 30 Prozent vor der GTX 1080 Ti. Ultra HD, das die CPU vollständig aus der Rechnung nimmt, vergrößert den Abstand, hier liegt die RTX 2080 Ti durchschnittlich 35 Prozent vor der GTX 1080 Ti. Ob das genug für eine Aufrüstung ist, müsst ihr für euch entscheiden. Die Full-HD-Leistung wird unterdessen vom Prozessor maskiert – egal wie schnell euer Prozessor ist, eine Geforce RTX 2080 Ti kann sich bei dieser Auflösung nicht frei entfalten.

Die RTX 2080 liefert sich indessen ein Kühler-an-Kühler-Rennen mit der GTX 1080 Ti und dem Pascal-Flaggschiff Titan Xp. In den meisten Fällen landet der TU104 dabei knapp vor den GP102-Boliden, fühlbar sind die Unterschiede jedoch zu keiner Zeit. Im Mittel kann man von einem Gleichstand zwischen RTX 2080 und Titan Xp sprechen, während die GTX 1080 Ti einige Prozente zurückbleibt.

WATT, SONE, FPS

Doch nicht nur die Bildraten der Turing-Brüder können sich sehen lassen, auch die Energieeffizienz beim Spielen entspricht einem neuen Rekord. Unser Messequipment attestiert den beiden Founders-Editionen zu den TDP-Werten passende Verbrauchswerte, registriert dabei jedoch vor allem bei der RTX 2080 Ti eine Tendenz zu Lastspitzen: Im Mittel wird die Leistungsaufnahme von 260 respektive 225 Watt leicht überschritten. Die Ausschläge sind nicht gravierend, euer Netzteil sollte der Last jedoch gewachsen sein. Wer bereits eine übertaktete Pascal-Karte ähnlicher Stromregionen verwendet, muss keine Probleme befürchten. Gute Nachrichten haben wir auch bezüglich der Last auf dem PCI-Express-Slot: Die RTX-Karten ziehen hier höchstens 51 von spezifikationsgemäßen 66 Watt. Das gilt übrigens auch für Volllast beim Raytracing, die Telemetrie verteilt die Energie stets im Rahmen des Budgets.

Unter Last laufen die neuen FE-Karten leise und kühl, wir registrieren höchstens 76 °C (2.080 U/Min.) bei der RTX 2080 Ti und 72 °C (1.860 U/Min.) bei der RTX 2080. Hier erklärt sich auch der Verbrauch: Das Temperaturlimit, bei früheren Founders-Editionen ein Drosselfaktor, ist außer Kraft. Das verschafft den Turing-Designs einen Geschwindigkeitsvorteil – eine GTX 1080 Ti mit dem neuen Kühler wäre vermutlich so schnell wie die RTX 2080. ❑



Raytracing-Reflexionen wie hier in der Star-Wars-Elevator-Demo sehen vor allem in Bewegung beeindruckend aus und dürften sich zum Showcase-Effekt der Technologie mausern. Hier arbeiten sowohl die RT- als auch die Tensor-Kerne der RTX-Grafikkarten.

DURCHSCHNITTSLEISTUNG – ALLE WERTE NORMIERT AUF EINEN BLICK

Grafikkarte	RTX 2080 Ti	Titan Xp	RTX 2080	GTX 1080 Ti	RX Vega 64 LCE	GTX 1080	RX Vega 64 Air	GTX 1070 Ti	RX Vega 56	GTX 1070	GTX 980 Ti	R9 Fury X	RX 580/8G	GTX 1060/6G
1. Assassin's Creed Origins	100	84,5	85,0	79,8	63,7	62,6	56,9	58,3	52,9	52,6	47,7	34,8	37,0	40,0
2. Call of Duty WW2	100	75,0	79,9	70,3	55,6	51,3	49,9	49,2	42,5	42,7	36,5	32,4	29,7	29,2
3. Dirt 4	100	75,6	80,3	71,5	66,2	53,4	61,5	50,9	53,0	43,9	41,6	47,0	35,0	31,2
4. Elex	100	77,9	77,2	72,2	63,7	53,3	59,4	50,1	51,0	43,6	40,7	35,4	34,2	30,6
5. Far Cry 5	100	83,6	80,1	78,7	68,1	61,8	61,4	56,6	55,6	49,6	43,3	37,5	36,9	35,2
6. Ghost Recon Wildlands	100	85,9	83,7	80,9	63,2	65,0	59,1	60,2	52,6	54,2	46,6	34,6	39,2	41,3
7. Grand Theft Auto 5	100	92,3	86,1	87,7	74,0	72,1	69,9	67,2	63,5	62,4	54,4	48,7	43,0	47,3
8. Hellblade	100	80,2	86,5	75,5	58,3	59,1	54,1	56,0	48,2	49,3	50,0	44,9	35,0	38,8
9. Kingdom Come Deliverance	100	86,8	88,4	80,4	68,5	67,4	64,9	64,6	57,7	55,4	50,8	49,0	41,8	40,2
10. Overwatch	100	83,5	76,1	77,9	58,8	58,8	54,0	54,3	46,6	47,1	43,1	44,1	32,9	33,4
11. Prey	100	83,8	83,1	78,5	63,3	61,9	58,9	58,1	50,3	51,5	48,3	47,9	36,7	36,2
12. Project Cars 2	100	91,8	84,1	85,8	63,9	65,3	57,6	63,5	51,8	53,8	45,8	44,5	37,4	43,3
13. Quantum Break	100	68,6	73,8	61,7	47,9	43,4	43,5	42,5	39,2	38,3	37,0	28,9	30,8	26,9
14. Rise of the Tomb Raider	100	90,2	81,4	82,1	65,6	62,3	59,1	58,1	51,4	50,4	46,0	38,0	37,7	35,2
15. Shadow Warrior 2	100	86,8	79,0	80,9	55,2	59,9	51,1	53,9	45,1	48,2	44,7	42,7	33,7	34,3
16. Sniper Elite 4	100	82,4	78,7	74,8	57,5	54,7	53,3	49,8	46,7	43,4	40,7	44,0	33,5	29,9
17. Spellforce 3	100	79,2	75,8	73,8	45,6	53,4	42,1	49,8	35,4	42,7	40,3	27,9	23,0	30,4
18. Star Wars Battlefront 2	100	85,0	80,0	77,5	63,4	58,1	57,5	55,6	51,7	47,7	41,7	33,1	35,2	33,7
19. Sudden Strike 4	100	90,4	76,4	83,8	65,1	61,6	60,9	53,5	53,7	48,5	47,4	47,3	34,3	34,6
20. The Witcher 3 GOTY	100	82,4	80,0	77,3	55,7	58,2	51,1	53,8	44,8	45,7	42,4	37,2	30,1	32,0
21. Wolfenstein 2	100	68,8	79,1	63,7	57,9	46,5	53,1	44,4	45,9	38,5	23,1	20,1	33,3	25,5
22. Capture One 11	100	78,9	90,8	75,6	86,5	68,3	85,3	64,5	83,9	63,8	54,7	84,3	65,2	50,8
Index – normiert & gewichtet	100	82,8	81,7	77,2	62,6	59,6	57,9	55,8	51,5	49,4	44,4	41,9	36,6	36,0
Index Full HD	100	85,3	84,3	80,0	64,0	63,1	59,3	59,1	52,7	52,0	46,5	43,1	37,3	38,1
Index WQHD	100	82,4	80,4	76,5	60,8	58,1	55,7	54,5	48,9	47,8	42,9	40,8	34,5	34,5
Index Ultra HD	100	80,1	77,3	74,2	58,3	54,5	53,5	50,7	46,9	44,4	40,9	33,2	32,4	31,5
HW-Index (Anwendungen)	100	78,9	90,8	75,6	86,5	68,3	85,3	64,5	83,9	63,8	54,7	84,3	65,2	50,8

Bemerkungen: Ihr seht die Einzelindizes pro Spiel. Jeder Wert verrechnet die Leistung in den drei Testauflösungen 1080p, 1440p und 2160p und setzt sie ins Verhältnis zur schnellsten Grafikkarte, der RTX 2080 Ti FE, welche die 100-Prozent-Messlatte darstellt. Die sich daraus ergebenden Auflösungs- und Gesamtindizes sind das, was wir im Leistungsindex angeben.

DIE HERSTELLERDESIGNS

Der offizielle Verkaufsstart der Geforce-RTX-Grafikkarten begann am 20. September, Vorbestellungen der Founders-Editionen sowie einiger Herstellerdesigns waren jedoch schon Wochen vorher, direkt nach der Gamescom-Präsentation, möglich. Zwischenzeitlich als „Ausverkauft" betitelte Modelle zeugen davon, dass das Geschäft bereits vorab gut lief – und das, obwohl von vielen Custom-Designs kaum mehr als Renderings existierten. Viele Enthusiasten vertrauen offenbar blind auf die Qualität der Geforce-Schöpfer respektive der Boardpartner. Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser – wir raten dazu, immer auf unsere Tests zu warten. An dieser Stelle fassen wir die Informationen zu den bisherigen Herstellerkarten zusammen und werfen genauere Blicke auf fünf verschiedene Varianten.

VON ASUS BIS ZOTAC

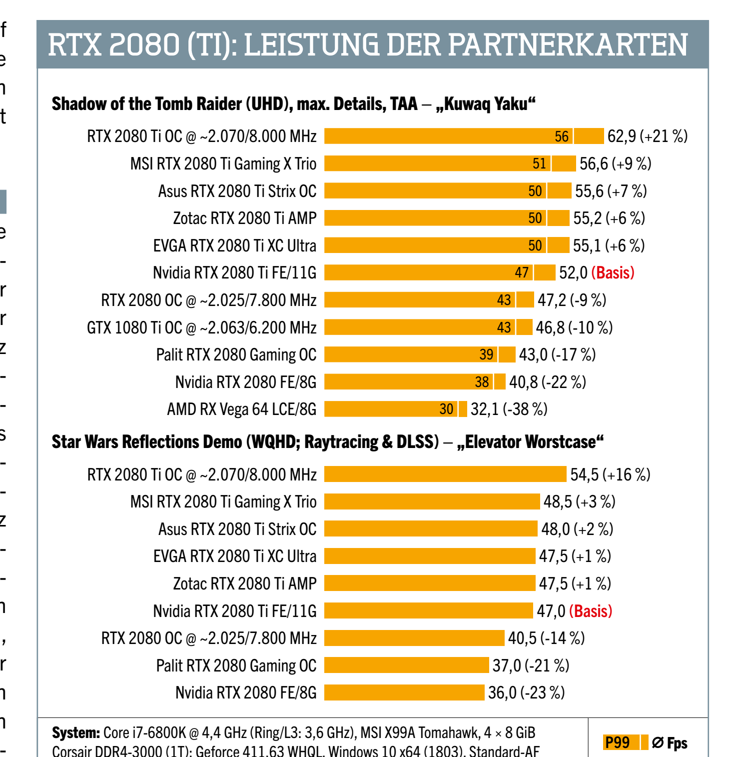
Wie erwartet, erreichten uns vorab keine Spar-Designs, sondern Modelle, die es mindestens mit der Founders Edition aufnehmen können – mit klarer Tendenz zum Überbieten. Die meisten Hersteller bestücken ihre Grafikkarten mit 2,5- bis 3-Slot-Kühlern, was ein probates Mittel darstellt, um die Nvidia-Referenzkarte in Sachen Temperatur zu schlagen. Nicht einig ist man sich bei der Anzahl der Lüfter: Zwei sind es auf jeden Fall, im Falle von Asus, MSI und Zotac sogar drei. Das führt in diesen Fällen direkt zu sehr langen Grafikkarten, die wie die 327/314 mm lange MSI RTX 2080 Ti Gaming X Trio/PNY RX 2080 Ti XLR8 Gaming so manches Gehäuse auf die Probe stellen.

Nvidia erwartet unterdessen, dass die günstigen Varianten der RTX 2080 und Ti in den kommenden Wochen folgen werden. Die Partner haben zunächst das Anliegen, ihre starken Modelle, bei denen etwas mehr Marge abfällt, an den Mann oder die Frau zu bringen. Keine der Karten im Test ist jedoch ein echtes Flaggschiff: Viele Hersteller haben entweder noch schnellere Varianten angekündigt oder zumindest sind diese wahrscheinlich. Wie bei jedem Launch wird zuerst abgewartet, was die Mitbewerber veröffentlichen, um dann in letzter Minute die finalen, möglichst hohen Taktraten zu spezifizieren. Das Spiel lässt sich jedoch nicht ins Unendliche treiben, denn Nvidia hat klare Vorstellungen von der maximal (dauerhaft) zulässigen Spannung. Man munkelt weiterhin, dass das Powerlimit bestenfalls auf 350 Watt gesetzt werden darf. Wie unsere Last-Minute-Tests ergeben haben, kann man mit diesem Wert jedoch ordentlich übertakten.

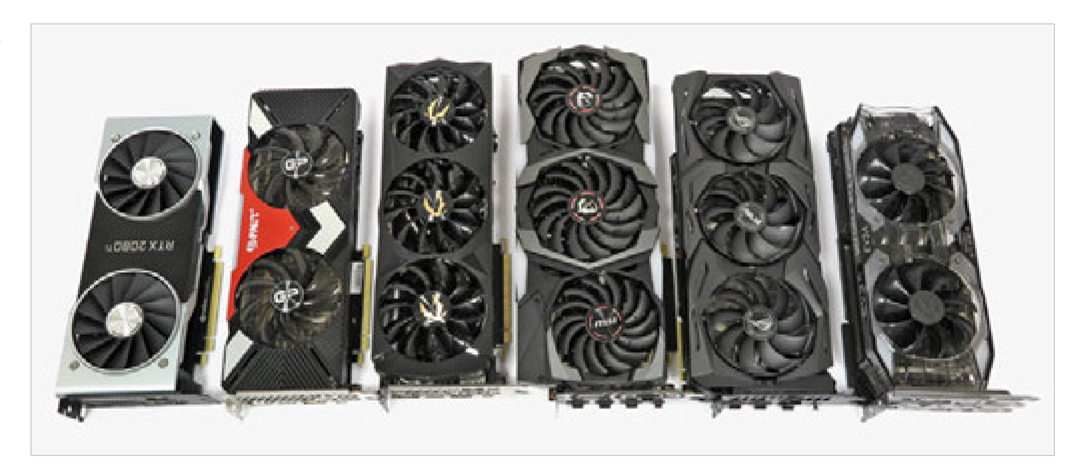
OVERCLOCKING-ABRISS

Natürlich bewirbt Nvidia auch diese GPU-Generation als „zum Übertakten geeignet". Eigentlich wird jeder Prozessor damit beworben, aber das nur am Rande. Mehr als 2,1 GHz wurden nach der offiziellen Präsentation erwartet. In den ersten PCG-Tests, die in Sachen Last keineswegs scheu sind, beißt sich jedoch ausnahmslos jeder Proband die Zähne an dieser Hürde aus. 2,07 GHz sind – etwas wacklig, weil powerlimitiert – bestenfalls Ultra-HD-stabil möglich. Das Niveau ist folglich identisch mit den GP102-Karten, welche relativ sicher 2 GHz, aber nur in absoluten Ausnahmefällen 2,1 GHz stemmten. Ausgehend von den werkseitigen Boosts der Turing-Partnerkarten von mindestens 1.750 und bestenfalls 1.900 MHz hält sich der prozentuale Gewinn in Grenzen. Beim Speicher sieht's ähnlich aus, wobei hier wenigstens neue Sphären erreicht werden, was den absoluten Takt angeht: Ausgehend von den 7.000 MHz aller RTX-Karten sind mindestens 7.800 (+11 %) und bei den besten Exemplaren sogar 8.000 MHz (+14 %) möglich – Letzteres aber bisher bei keiner RTX 2080 Non-Ti. Mehr als besagter 1.000-MHz-Offset lässt sich in aktuellen Tuning-Tools nicht einstellen. Mit 8 GHz kopiert eine Geforce RTX 2080 Ti ihre Daten mit satten 704 GByte/s.

Im Benchmark oben rechts seht ihr, was der Aufwand bringt: Die Leistung steigt fühlbar an, im anspruchsvollen *Shadow of the Tomb Raider* um bis zu 21 Prozent gegenüber der RTX 2080 Ti Founders Edition. Interessant ist, dass der Bonustest, die Raytracing-Demo mit *Star Wars*-Thema, geringer mit dem werkseitigen Overclocking der Partnerkarten skaliert als das Spiel. Erst die manuelle Übertaktung führt zu einem nennenswerten Leistungsplus, was auf den ersten Blick aussieht wie ein Speichertransferratenlimit. Nvidia gibt indes an, dass die RT- und Tensor-Kerne synchron mit dem restlichen Kern arbeiten, was folglich auch bei erhöhten Frequenzen gelten sollte. Das ist jedoch nur die erste Stichprobe – weitere werden folgen.



GEFORCE RTX 2080 TI: Kolosse allerorten. Mit der Founders Edition hat Nvidia die Messlatte hoch gelegt. Da der große TU102 unter Volllast mindestens 250 Watt an Abwärme erzeugt, verwundert die Anwesenheit vieler großer Grafikkarten nicht. Fangen wir oben an, bei MSI. Das Design der Gaming X Trio orientiert sich an der gleichnamigen GTX 1080 Ti, verfeinert es jedoch an einigen Stellen. Die bisher größte und schwerste Turing-Grafikkarte hinterlässt in den ersten Tests einen sehr guten Eindruck, da sie sowohl den höchsten dauerhaft gehaltenen Boost als auch die knapp geringste Lautheit erzielt. Das kommt nicht von ungefähr, denn MSI reizt die Dimensionen aus – mit 300 Watt TDP, drei Slots Kühlerhöhe und dreifacher Belüftung ist wahrlich wenig Luft nach oben. Die Modelle von Asus, EVGA und Zotac unterliegen dem MSI-Koloss daher geringfügig,



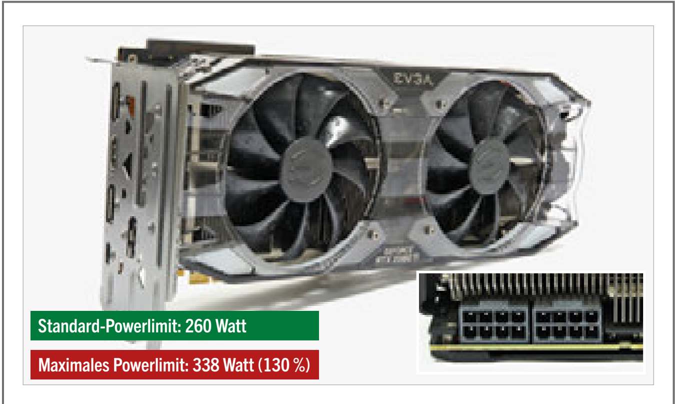
was vor allem daran liegt, dass sie das geringere Power-Budget der Founders Edition (260 Watt) verwenden. Die 40-wattige Differenz führt direkt zu geringeren Boosts, der TU102 erweist sich bei allen anwesenden Karten unter Last vollständig powerlimitiert, muss sich folglich undervolten. Spätere Karten mit schwächerer Kühlung werden das Temperaturlimit zurück in die Betrachtung holen und ihren Takt noch stärker drosseln.

GEFORCE RTX 2080: Ungleiche Kontrahenten. Die kleine Schwester der RTX 2080 Ti stellt geringere Anforderungen an die Kühler. Nvidia sieht 215 Watt TDP für die Einstiegerversionen vor und spezifiziert die Founders-Editionen mit 225 Watt. Diesen Wert greift Palit bei seiner Gaming Pro OC auf, während Asus bei der Strix O8G 245 Watt vorsieht. Auch die Kühlphilosophien sind unterschiedlich: Palits Design betreibt moderaten Materialaufwand, während Asus sprichwörtlich mit Kanonen auf Spatzen schießt – die RTX 2080 Strix nutzt (rein äußerlich) den gleichen Kühler wie die Ti. Daraus ergibt sich nicht nur ein höherer Preis, sondern auch ein größeres Potenzial, eine maximal übertaktete Karte leise zu kühlen – dennoch sind 2,1 GHz instabil. ❑



Asus RTX 2080 Ti Strix O11G

Asus' Triple-Slot-Brocken arbeitet ab Werk mit 260 Watt und erlaubt maximal 325 Watt. Die drei Lüfter laufen unter Last leise und kühl (~1.750 U/Min., 62 °C) und der Boost beträgt überdurchschnittliche ~1,8 GHz.



EVGA RTX 2080 Ti XC Ultra

Zwar arbeitet die Triple-Slot-Karte mit ICX2-Kühler (ohne zusätzliche Temperatursensoren) ab Werk nur mit 260 Watt, maximal erlaubt sie jedoch 338 Watt. Der Boost ist höher als bei der FE (~1,75 GHz), die Lautheit geringer.



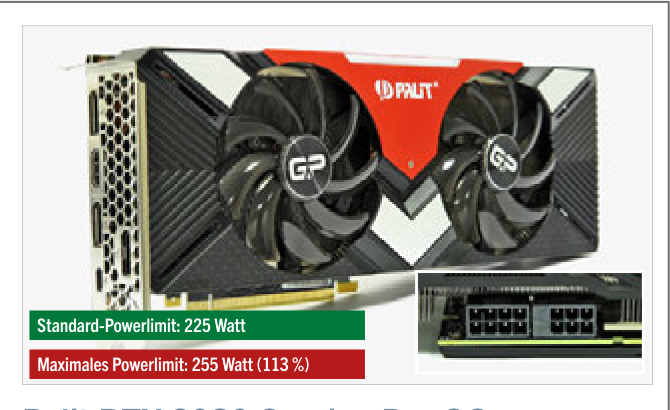
MSI RTX 2080 Ti Gaming X Trio

Triple-Slot, Triple-Lüfter, Triple-Strombuchse, Triple-100-Watt: Die bisher wuchtigste, leiseste (Lüfter maximal ~1.500 U/Min.) und dank eines Mindest-Boosts von ~1,85 GHz auch die schnellste RTX 2080 Ti.



Nvidia RTX 2080 Ti Founders Edition

Die Messlatte ist hoch, Nvidia erreicht mit seinem hochwertigen Dual-Slot-Design dank großer Vapor-Chamber höchstens 2,4 Sone Lautheit bei 76 °C (maximla 2.080 Lüfterumdrehungen pro Minute).



Palit RTX 2080 Gaming Pro OC

So sieht eine gute „Vernunftkarte" aus: Dual-Slot-Kühlung, zwei Lüfter und ein Powerlimit wie bei der Founders Edition. Der Boost fällt leicht höher aus (ca. +50 MHz), die Lautheit ebenfalls (maximal ~2.120 U/Minute).



Zotac RTX 2080 Ti AMP!

Zotacs 2,5-Slot-Karte arbeitet mit dem Powerlimit der Founders Edition, boostet jedoch um ca. 100 MHz höher (~1,75 GHz) und ist stark gekühlt – die drei Lüfter laufen relativ laut mit rund 1.970 U/Minute.



Gestörte **Realität**

Hellblade Senua's Sacrifice konnte vor einem Jahr mit Gameplay und Story punkten. Fast ein Jahr nach Release wagen wir uns wieder nach Helheim, nur dieses Mal in VR. **Von:** A. Bikoulis

Vor ungefähr einem Jahr erschien *Hellblade Senua's Sacrifice* des Entwicklerstudios Ninja Theory, die das Spiel in Eigenregie digital verlegt haben. Damit wollte man verhindern, dass sich große Publisher in das Projekt einmischen, denn die Thematik in dem Third-Person-Spiel ist alles andere als massentauglich: Psychosen und psychische Störungen plagen die Protagonistin.

Das Publikum würdigte den Mut der Entwickler und machte *Hellblade Senua's Sacrifice* zu einem kommerziellen Erfolg für das Entwicklerstudio: Ende Juli 2018 wurden mehr als eine Million Exemplare des Titels auf PC, PS4 und Xbox One verkauft. Fast ein Jahr nach der Veröffentlichung legt Ninja Theory dann nach und ermöglicht mit einem kostenlosen VR-Update die totale Immersion in das Spiel. PC Games hat sich diese virtuelle Realität aus den Augen Senuas angeschaut und mit Mittelklasse- bis High-End-Grafikkarten getestet.

WIE TESTET MAN VR-TITEL?

Anders als bei normalen Spielen reicht es nicht einfach nur aus, die Frames pro Sekunde mit einem Programm wie Fraps zu zählen und auszuwerten. Mit Nvidias Analyse-Tool *FCAT VR* lassen sich deshalb neben den Fps auch Frametimes und synthetisierte Bilder messen und voneinander differenzieren. Die Oculus Rift und die HTC Vive laufen mit einer fixen Bildwiederholrate von 90 Hz, sodass alle 11,11 Millisekunden ein fertiges Frame im Headset projiziert wird. In der idealen VR-Render-Pipeline ermittelt das System zunächst die Headset-Position und generiert dann ein entsprechendes Bild, das aber noch nicht ausgegeben wird. Die VR-Laufzeitumgebung analysiert das gerade berechnete Bild, passt dieses an aktuelle Positionsdaten an und produziert das finale Bild, das dem Nutzer der VR-Brille dann schlussendlich angezeigt wird. Solche Bildmodifikationen umfassen beispielsweise eine Farbkorrektur oder Linsenanpassungen, die sogenannten Warps, und müssen alle in diesem Zeitfenster von 11,11 ms erfolgt sein, um die 90 Fps zu halten und ein angenehmes Nutzererlebnis zu garantieren.

Sollte das System aber zu schwach sein, um alle 11,11 Mil-

lisekunden ein gerendertes und modifiziertes Frame zu präsentieren, wird das Frame verworfen, sodass es zu Rucklern und Motion Sickness kommt. Um dieses Problem zu umgehen, wird stattdessen ein neues Frame aus dem vorherigen interpoliert, angepasst und mit den aktuellen Positionsdaten der VR-Brille versehen. Die Technologie, die beispielsweise bei Oculus Anwendung findet, heißt „Asynchronous Timewarp“, bei Valves Steam VR wird sie als „Asynchronous Reprojection“ bezeichnet. Sie erlaubt nahezu die Halbierung der Prozessor- und Grafikkarten-Last in VR-Titeln, mit ähnlich guten Resultaten wie auf einem High-End-System. Damit wird erreicht, dass auch schwächere Grafikkarten noch in der Lage sind, VR zu ermöglichen, ohne Übelkeit beim Nutzer hervorzurufen.

Kurz gesagt: Dank der synthetisierten Frames lassen sich also Ruckler soweit glätten, dass es zu einem flüssigeren Spielerlebnis kommt.

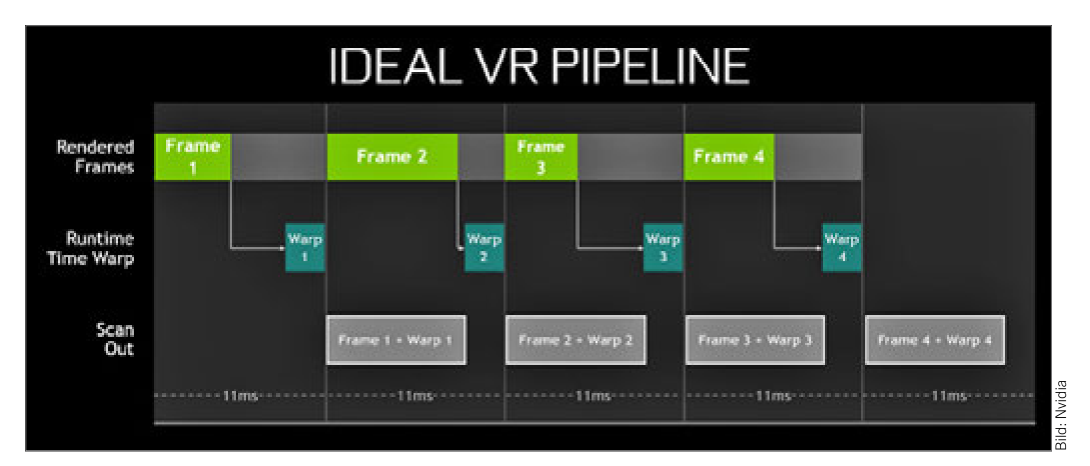
Neben „gedroppten“ und synthetisierten Frames gibt es noch den sogenannten Warp Miss. Wie bereits erwähnt, wird das fertig gerenderte Bild durch die VR-Laufzeitumgebung an die Brille und deren Position angepasst. Sollte aber der Rechner zu lange für die Berechnung der Frames benötigen, kann keine Modifikation für die Ausgabe mehr vollzogen werden – es kommt zu enormen Stotterern, die das Erlebnis maßgeblich beeinträchtigen.

DAS TEST-ENSEMBLE

Um eine fundierte Aussage über die VR-Performance von *Hellblade Senua‘s Sacrifice* treffen zu können, wurden sieben Mittel- und High-End-Grafikkarten an den drei großen VR-Headsets – HTC Vive, Vive Pro und Oculus Rift – getestet. Begonnen wurde mit den Minimalanforderungen, die vom Entwickler Ninja Theory mit einer Radeon RX 580 definiert wurden, gefolgt von einer Radeon RX Vega 56 und RX Vega 64. Natürlich wurden die entsprechenden Nvidia-Pendants auch getestet: Los ging es mit der Mittelklassekarte Geforce GTX 1060, obwohl die Entwickler die Minimalanforderungen an das Nvidia-Lager mit einer GTX 1080 definieren. Desweiteren traten natürlich noch eine GTX 1070, eine GTX 1080 und eine GTX 1080 Ti an, um uns in die keltische Mythologie und die nervenaufregende Reise von Senua zu befördern. Als Referenzeinstellung wurde aus den vier Presets „Sehr hoch“ gewählt, das durch bessere Texturen und eine größere Weitsicht die höchsten Ansprüche an die Grafikkarten stellen sollte. Das Supersampling innerhalb des Spiels wurde ausgestellt, indem die Skalierungsoption auf 100 Prozent gestellt wurde. Des Weiteren wurde die aktive Auflösungsanpassung deaktiviert und unter SteamVR auf 100 Prozent normiert. Genutzt wurden der Nvidia-Treiber 399.07 und die Radeon-Software Adrenalin 18.8.2.

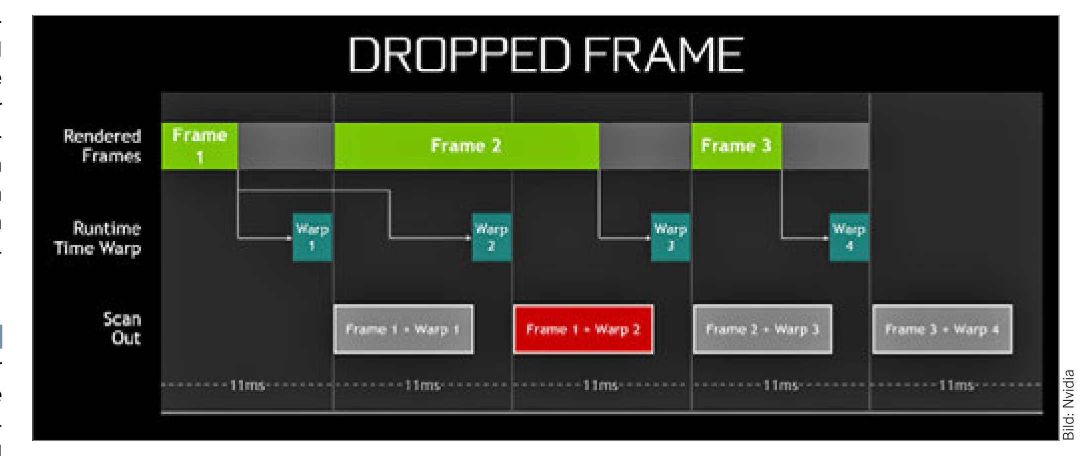
OCULUS: LEISTUNGSHUNGRIG

Am besten schneidet natürlich die Geforce GTX 1080 Ti ab, die zur Berechnung eines Frames nur knapp 9,85 ms Zeit pro Frame benötigt, was 101 Fps entsprechen würde. Die RX 580 hat mit 18,13 ms nahezu doppelt so lange zu tun und würde ohne Beschränkung auf 55 Fps kommen. Bei dieser Karte werden außerdem 50 Prozent der gesamten Frames synthetisch erzeugt, genau wie bei der nächstgrößeren Iteration der RX Vega 56. Im Gegensatz dazu zeigt das Nvidia-Gegenstück zur RX 580, die GTX 1060, nur 37 Prozent synthetisierte Bilder, im Verlauf werden aber einige Frames verworfen. Bei dieser Karte werden die Phasen, in denen vermehrt Bilder synthetisiert werden, meist von einem Framedrop beendet oder eingeleitet. Je näher



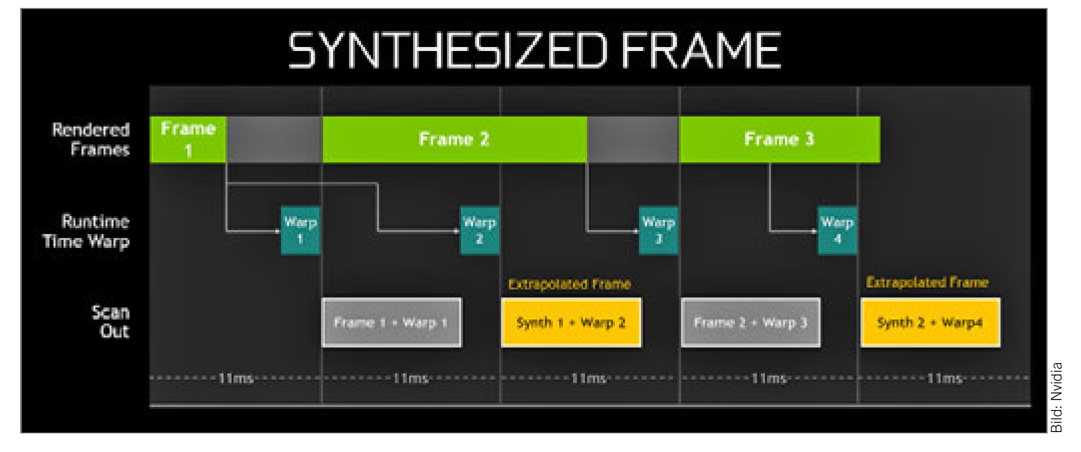
Idealerweise kann das System in 11,11 ms das Bild rendern und „warpen“. Bei diesem Schritt wird das Bild beispielweise mit einer Linsenkrümmung oder Farbkorrektur versehen und die Positionsdaten des Headsets werden integriert.

Bild: Nvidia



Benötigt das System für ein Frame zu viel Zeit, kann dieses verworfen werden. Dadurch kommt es zu heftigen Rucklern, die sich massiv auf die VR-Erfahrung auswirken. Werden viele Frames verworfen, ist die Karte zu schwach für Virtual Reality.

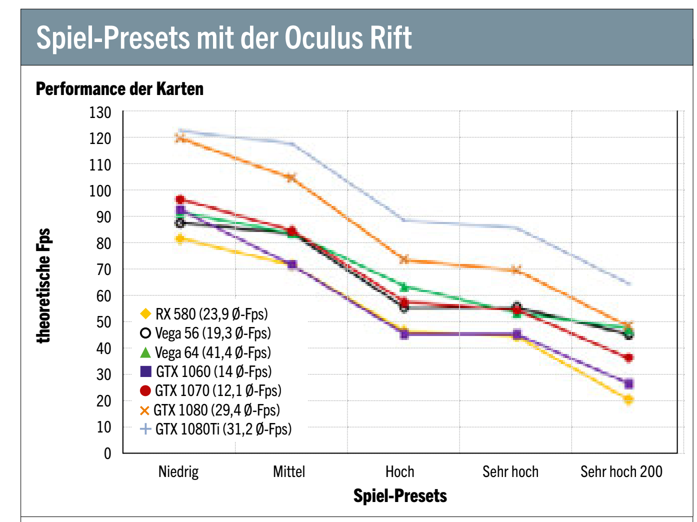
Bild: Nvidia



Anstelle eines Framedrops werden Bilder aus dem vorherigen Frame interpoliert und mit den nötigen VR-Informationen wie Linsenkrümmung oder Kopfposition versehen. Dadurch werden auch bei schwächeren Systemen Ruckler in VR vermieden.

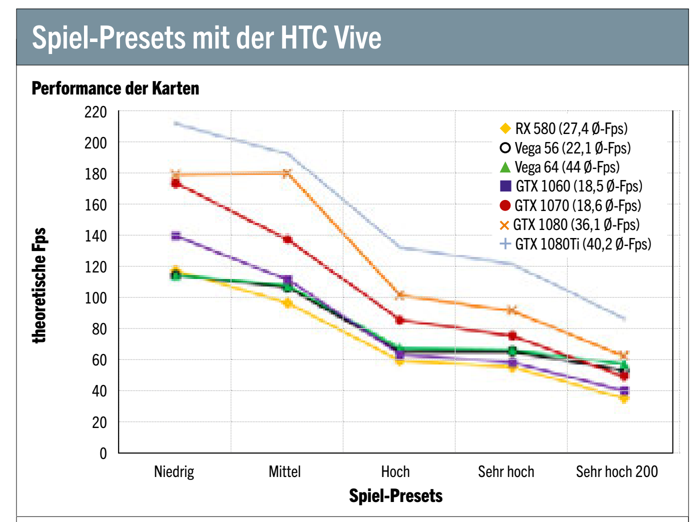
Bild: Nvidia

Spiel-Presets mit der Oculus Rift



System: Intel Core i7-4790K @4 GHz; Asus Maximus VII Hero; 4 × 4 Gigabyte AMD DDR3-1866 (2T); Geforce 399.07, Radeon Adrenalin 18.8.2 **Bemerkungen:** Die Mittelklassekarten Radeon RX 580 und Geforce GTX 1060 liefern eine nahezu identische Performance ab und sind durch den Leistungshunger der Oculus fast schon zu langsam.

Spiel-Presets mit der HTC Vive



System: Intel Core i7-4790K @4 GHz; Asus Maximus VII Hero; 4 × 4 Gigabyte AMD DDR3-1866 (2T); Geforce 399.07, Radeon Adrenalin 18.8.2 **Bemerkungen:** Unter Verwendung der HTC Vive erreichen die Karten mehr theoretische Fps, besonders die GTX 1060 und Radeon RX 580 profitieren davon enorm.

Spiel-Presets mit der HTC Vive Pro

Performance der Karten

theoretische Fps

200
180
160
140
120
100
80
60
40
20
0

RX 580 (21,7 Ø-Fps)
Vega 56 (18,2 Ø-Fps)
Vega 64 (41,3 Ø-Fps)
GTX 1060 (14,3 Ø-Fps)
GTX 1070 (13,7 Ø-Fps)
GTX 1080 (30,6 Ø-Fps)
GTX 1080Ti (32,9 Ø-Fps)

Niedrig | Mittel | Hoch | Sehr hoch | Sehr hoch 200

Spiel-Presets

System: Intel Core i7-4790K @4 GHz; Asus Maximus VII Hero; 4 × 4 Gigabyte AMD DDR3-1866 (2T); Geforce 399.07, Radeon Adrenalin 18.8.2 **Bemerkungen:** Die erhöhte Pixelanzahl in der HTC Vive Pro macht sich direkt in der Performance der Karten bemerkbar: Hier ist eine High-End-Karte wie die GTX 1080 Ti unabdingbar.

wir den High-End-Grafikkarten kommen, desto weniger Frames werden als Zwischenbild generiert, um auf die gewünschten 90 Fps zu kommen: So zeigt die GTX 1070 nur noch zwei Prozent gewarpter Frames und die beiden großen Schwesterkarten GTX 1080/1080 Ti kamen sogar gänzlich ohne aus. Die GTX 1060 benötigte für ein gerendertes und modifiziertes Frame 16,49 ms (61 Fps), die GTX 1070 ist mit 14,64 ms (68 Fps) etwas schneller und die GTX 1080 trifft es ziemlich genau mit 10,49 ms (95 Fps). Die High-End-Karten aus der Radeon-Familie zeigen dagegen etwas weniger Performance, besonders die Vega-Karten fallen hier negativ auf. Die RX Vega 56 benötigt ganze 17,32 ms (58 Fps) und 50 Prozent der Frames sind synthetischer Natur. Hier unterscheidet sich die Karte komischerweise kaum von der RX 580 – dazu aber später mehr. Erst bei der RX Vega 64 werden uneingeschränkt knapp 80 Fps erreicht (12,18 ms) und die Bildsynthese schlägt mit neun Prozent zu Buche.

Obwohl die Oculus Rift die gleiche Auflösung wie die HTC Vive besitzt (2.160 × 1.200), hat sie einen Leistungshunger wie die HTC Vive Pro, die mit 78 Prozent mehr Pixel (2.880 × 1.600) einen guten Grund für eine höhere Beanspruchung der Grafikkarte besitzt. Die Oculus Rift zeigt deshalb mit Radeon-Karten im Durchschnitt eine 24-prozentig schwächere Performance als eine HTC Vive. Bei Geforce-Karten war der Abstand sogar noch gravierender, denn hier läuft eine Geforce GTX 1080 Ti bis zu 34 Prozent schlechter. Die VR-Einsteigerkarten RX 580 und GTX 1060 sind dank des Leistungshungers der Rift schon fast zu schwach für VR.

HTC VIVE: BESTER PERFORMER

Verglichen mit der Oculus Rift zeigt eine GTX 1080 Ti mit dieser Brille eine Performance-Steigerung von 50 Prozent. Mit 152 theoretisch möglichen Frames benötigt die Karte nur 6,57 ms, um ein Bild zu rendern und zu warpen, dicht gefolgt von der GTX 1080, die 6,84 ms respektive 146 Frames pro Sekunde benötigt und damit 45 Prozent schneller läuft als mit dem Konkurrenzprodukt. Mit der GTX 1070 sind theoretisch 102 Fps möglich, abgeliefert werden aber nur 82 Bilder in der Sekunde, da acht Prozent der Frames verworfen und als Ruckler während des Spiel wahrgenommen werden. Mit der GTX 1060 wären 81 Fps möglich, dargestellt werden aber nur 48 Fps, da ganze 45 Prozent der gerenderten und gewarpten Bilder verworfen werden. Spielen ist hier nicht zu empfehlen, weil die 48 abgelieferten Frames nicht mit synthetischen Bildern aufgefüllt werden. Da die Testeinstellungen mit maximalen Details viel von den Karten abverlangen, ist ein besseres VR-Erlebnis mit einem geringeren Preset machbar: Setzt man die Grafik auf „Mittel“, werden nur noch zwei Prozent der Frames verworfen.

Bei den Radeon-Karten ist die augenscheinliche Performance wieder geringer. Die RX Vega 64 rechnet 13,12 ms für ein Bild beziehungsweise wären 76 mögliche Fps machbar. Die RX Vega 56 benötigt für die gestellte Aufgabe mit 13,98 ms etwas länger und könnte 72 Frames pro Sekunde rendern. Als ob diese Werte nicht schon seltsam genug sind, legt die RX 580 mit 74 Fps respektive 13,43 ms eine bessere Performance hin als die beiden High-End-Grafikkarten von AMD. Dieser Umstand erzeugte in der Redaktion Ratlosigkeit und Unglauben, denn irgendwas muss hier im Hintergrund passieren, sonst lässt sich der Performance-Verlust nicht nachvollziehen.

VIVE PRO: PIXEL ÜBER PIXEL

Mit 78 Prozent mehr Pixeln als die Vive oder die Rift ist die HTC Vive Pro aktuell das bestauflösende VR-Headset, das man für teuer Geld erstehen kann. Dieser enorme Zuwachs an Bildinformation äußert sich natürlich in einer erhöhten Last auf das VR-System. Die Mittelklassekarten Radeon RX 580 und Geforce GTX 1060 haben nur auf den niedrigen Grafikeinstellungen eine Möglichkeit, mit der Pixelanzahl der Brille so zurechtzukommen, dass nicht jedes zweite Frame verworfen wird. Nichtsdestotrotz zeigt die GTX 1060 noch 53 mögliche Fps und die RX 580 mit 41 Fps ganze 29 Prozent weniger. Während die GTX 1060 auf dem Preset „Niedrig“ kaum Frames droppt, verwirft die RX 580 nahezu jedes zweite Frame. Aber selbst eine GTX 1080 Ti kommt beim Preset „Hoch“ ins Schwitzen und 44 Prozent der gesamten Frames landen im Nirvana und werden verworfen. Hier zeigt sich, dass VR-Gaming mit einer HTC Vive Pro nur mit High-End-Grafikkarten wirklich Sinn ergibt, wenn man in die Nähe



Presets: Vom Potato-Mode bis zum scharfen Supersampling

In *Hellblade VR* werden euch vier Presets präsentiert, die ihr noch individuell anpassen könnt. Eine Möglichkeit ist das spielinterne Supersampling, das einen Bereich von 50 bis zu 400 Prozent erlaubt. Wir präsentierten euch hier alle Presets inklusive der Maxed-Out-Einstellungen.

Preset Niedrig, Skalierung 80 Prozent

Preset Mittel, Skalierung 100 Prozent

Preset Hoch, Skalierung 140 Prozent

Preset Sehr hoch, Skalierung 140 Prozent

Preset Sehr hoch, Skalierung 200 Prozent

Preset Sehr hoch, Skalierung 400 Prozent, Maxed Out

des visuell Machbaren kommen möchte.

Eine GTX 1070 könnte 70 Fps stemmen, verwirft aber gut die Hälfte aller Frames, sodass schlussendlich 45 Fps ausgegeben werden – das ist das absolute Minimum für VR-Erfahrungen. Bei einer GTX 1080 sieht es da schon besser aus, denn diese Karte schafft es, unter den Testbedingungen 90 Fps auszugeben, und könnte theoretisch 122 Bilder pro Sekunde darstellen, ohne dabei Frames zu verwerfen. Die Auswertung zeigt also, dass eine High-End-Grafikkarte zwingend nötig ist, um halbwegs in den Genuss der Pixelfülle einer HTC Vive Pro zu kommen.

SONDERFALL VEGA-KARTEN

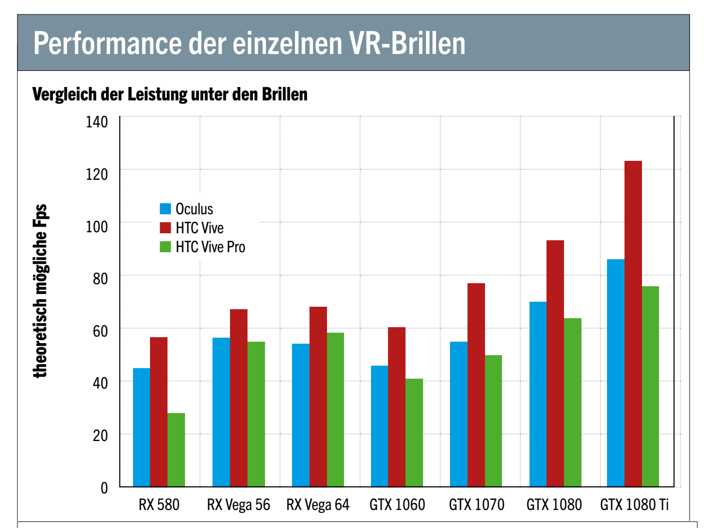
Bei der gesamten Auswertung stach eine Sache besonders hervor: Die Vega-Karten performten deutlich unter dem eigenen Potenzial. Eigentlich sollte die RX Vega 56 auf dem Niveau einer GTX 1070 stehen und eine RX Vega 64 ungefähr mit einer GTX 1080 mithalten können, aber stattdessen lieferten beide Karten ähnliche Ergebnisse wie eine GTX 1060 oder eine RX 580. Waren die Leistungsabstände zwischen den Geforce-Karten in VR auch in einer ähnlichen Größenordnung wie in unserem Grafikkarten-Leistungsindex, zeigten die Radeon-Karten nahezu identische Frametimes. Es ist nicht ganz klar, wieso die High-End-Radeon-Karten eher wie Mittelklassekarten performen. Betrachtet man beispielsweise Screenshots, die jeweils mit einer RX 580 und einer RX Vega 64 aufgenommen wurden, sind die mit einer High-End-GPU aufgenommenen Bilder deutlich farbintensiver und lebendiger – das Bild mit der RX 580 wirkt dagegen ausgewaschen und unscharf. Außerdem könnt ihr im Bildvergleich weiter unten sehen, dass es anscheinend Unterschiede in der Auflösung gibt, obwohl alle spielinternen Grafikeinstellungen identisch sind. Die geriffelte Holzstrebe hat mit einer RX Vega 64 eine schärfer umrissene Struktur – wohlgemerkt liefern beide Karten nahezu die gleichen Frametimes. Wenn die automatische Auflösungsanpassung in SteamVR deaktiviert und auf 100 Prozent normiert wird, kann dieser Performance-Verlust auch beobachtet werden. Im Laufe der nächsten Ausgaben versuchen wir zu klären, warum Vega-Karten in diesem VR-Spiel so eine ungewöhnlich schwache Leistung ablieferten. ❑

FAZIT

Eine GTX 1080 ist übertrieben

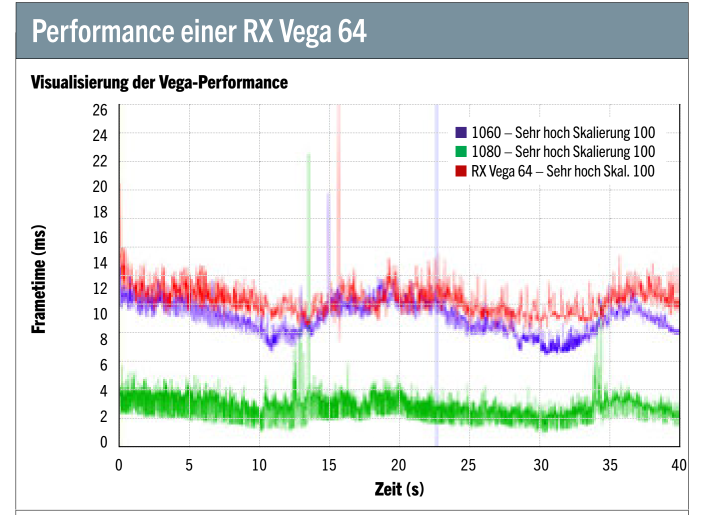
Hellblade VR ist auch mit einer GTX 1060 schon möglich, auch wenn Ninja Theory eine GTX 1080 empfiehlt. Auffallend leistungshungrig ist die Oculus, die fast wie eine HTC Vive Pro performt – ohne 78 Prozent mehr Pixel. Mit der HTC Vive bekommt man dagegen viel VR bei wenig Grafikleistung. Vega-Karten verhalten sich untypisch.

Performance der einzelnen VR-Brillen



System: Intel Core i7-4790K @4 GHz; Asus Maximus VII Hero; 4 × 4 Gigabyte AMD DDR3-1866 (2T); Geforce 399.07, Radeon Adrenalin 18.8.2 **Bemerkungen:** Am besten performt die HTC Vive, die Oculus Rift vebraucht proportional zu ihrem Pixelcount viel zu viel Leistung.

Performance einer RX Vega 64

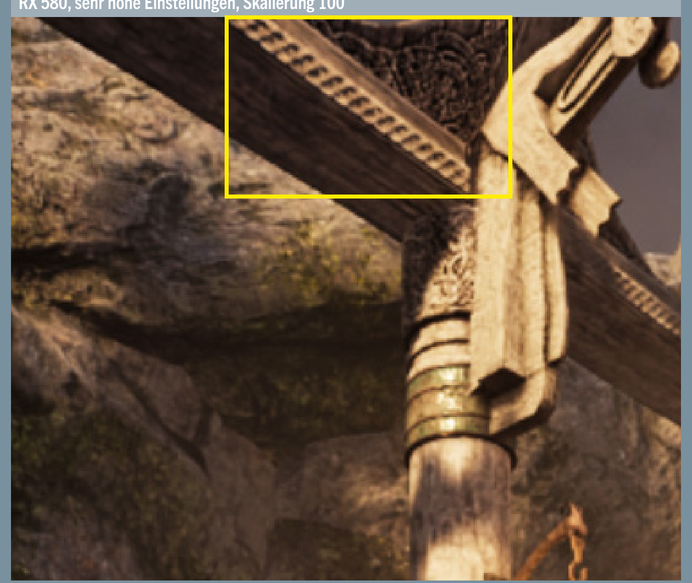


System: Intel Core i7-4790K @4 GHz; Asus Maximus VII Hero; 4 × 4 Gigabyte AMD DDR3-1866 (2T); Geforce 399.07, Radeon Adrenalin 18.8.2 **Bemerkungen:** Eine GTX 1080 setzt sich deutlich von der RX Vega 64 ab. Diese ist eher auf dem Niveau einer GTX 1060.

Gleiche Einstellungen, besseres Bild?

Obwohl die Grafikeinstellungen identisch sind, produziert eine RX 580 ein anderes Bild als eine RX Vega 64. Es wirkt fast so, als wäre die Auflösung eine andere. Ob dies aber der Grund für die schlechte Performance der Vega ist, müssen kommende Tests zeigen.

RX 580, sehr hohe Einstellungen, Skalierung 100



RX Vega 64, sehr hohe Einstellungen, Skalierung 100



Im nächsten Heft

❏ Test

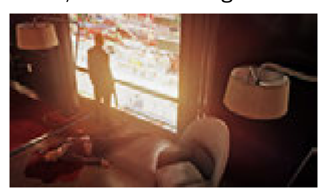
Battlefield 5



Genug Anspieleindrücke haben wir ja schon gesammelt, wenn nix mehr schiefgeht, dürfte beim Test also ein Shooter-Hit rauskommen.

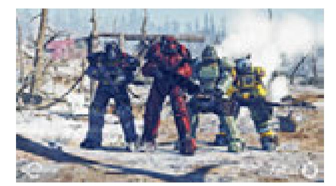
❏ Test

Hitman 2 | Mit dem Reboot fand die Reihe ihren Weg in die Moderne, nun wird weitergekillt.



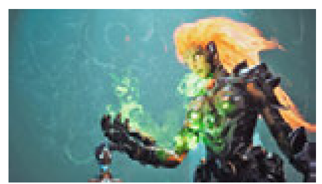
❏ Test

Fallout 76 | Wir sind gespannt, wie sich der Mehrspieler-Ableger der Reihe im Dauertest schlägt.



❏ Vorschau

Darksiders 3 | Mehr *Dark Souls* als *Darksiders*? Im letzten Check vor dem Test prüfen wir das.



❏ Vorschau

Just Cause 4 | Im Dezember legt Rico wieder ein Land in Schutt und Asche, wir haben neue Infos.



PC Games 12/18 erscheint am 28. November!

Vorab-Infos ab 24. November auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN PC GAMES!

MASTER OF ORION



Teil 1 und vor allem Teil 2 zählen zu den großen Klassikern, über den dritten legen wir den Mantel des Schweigens. Bei uns gibt's das ebenfalls tolle Remake.

*Alle Themen ohne Gewähr





Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter Print Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiterin Online Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Matthias Hartmann, Maik Koch, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Andreas Szedlak
Mitarbeiter dieser Ausgabe Alexandros Bikoulis, Ebru Cebeci, Michael Cherdchupan, Wolfgang Fischer, Johannes Gehrling, Eugen Günter, Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Axel Rieger, Philipp Sattler, Cosima Staneker, Thomas Szedlak, Raffael Vötter
Redaktion Hardware Frank Stöwer, Philipp Reuther
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Sonja Falk
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Matthias Schöffel
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Ubisoft

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.)
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel, Jennifer Brechtelsbauer
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Werbevermarktung
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Niels Eggert Tel. +49 911 2872-341; eggert@aruba-events.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Weischer Online GmbH
Elbberg 7, 22767 Hamburg
Tel.: +49 40 809058-2239
Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 31 vom 01.01.2018.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



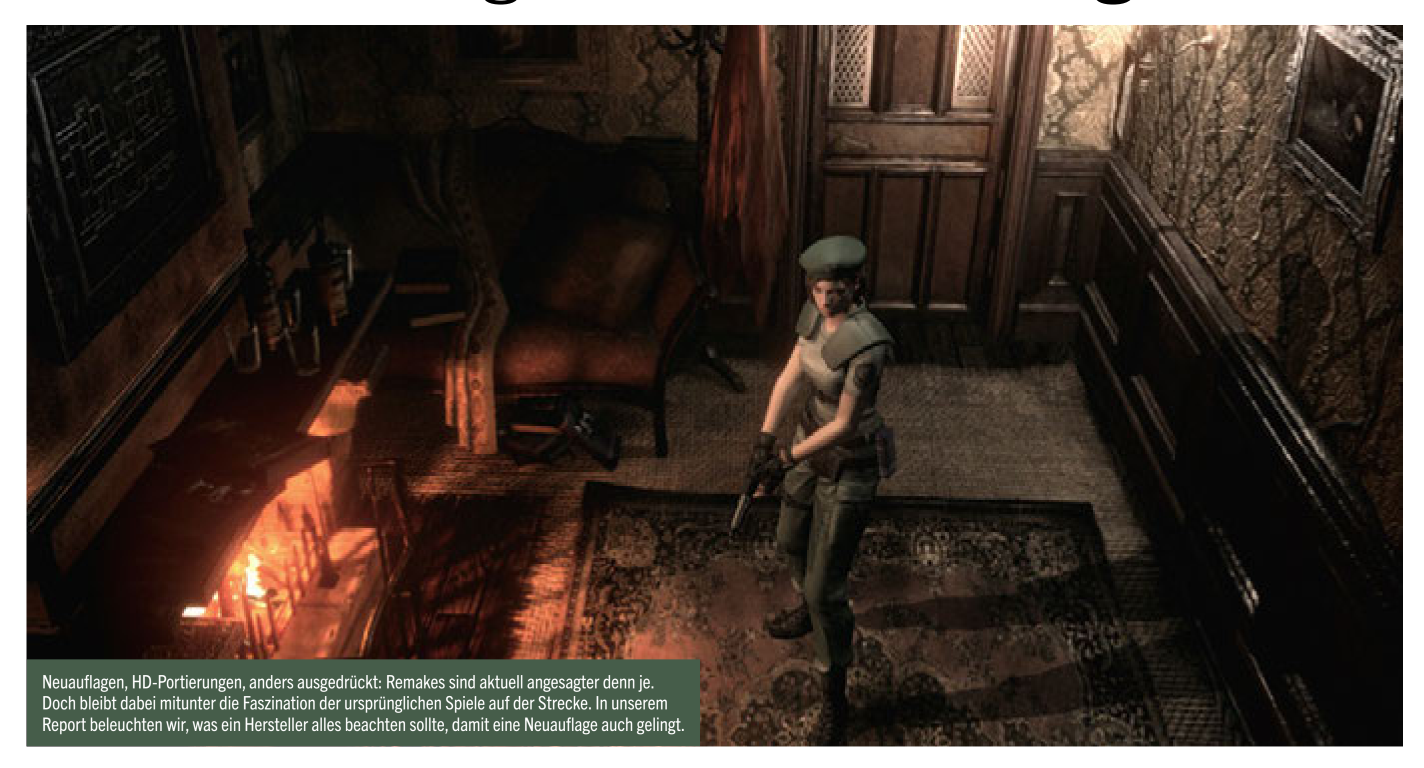
Marquard Media

Deutschsprachige Titel: PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, N-ZONE, GAMES AKTUELL, SFT, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, WIDESCREEN, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, HARPER'S BAZAAR, JOY, HOT MODA, SHAPE, ESQUIRE, PLAYBOY, CKM, JAMI
Ungarn: JOY, EVA, INSTYLE, SHAPE, MENS HEALTH, RUNNERS WORLD, PLAYBOY, APA

REPORT Seite 116

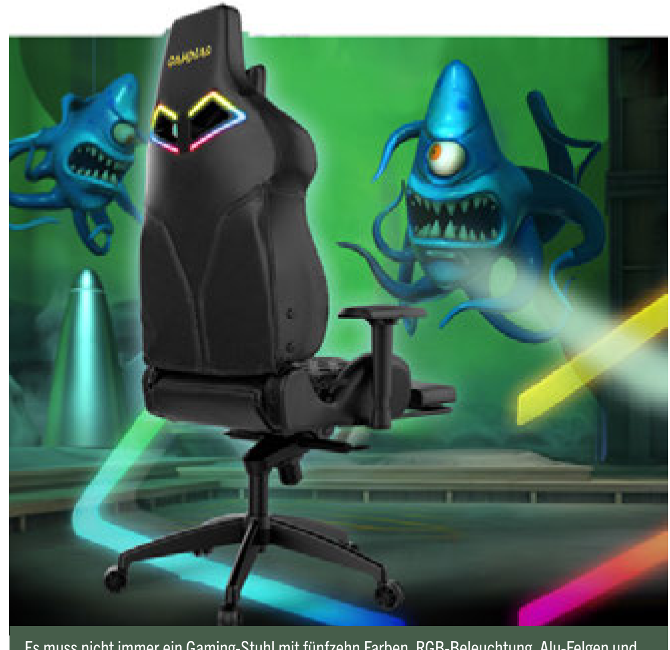
HD-Portierungen **und Neuauflagen**



Neuauflagen, HD-Portierungen, anders ausgedrückt: Remakes sind aktuell angesagter denn je. Doch bleibt dabei mitunter die Faszination der ursprünglichen Spiele auf der Strecke. In unserem Report beleuchten wir, was ein Hersteller alles beachten sollte, damit eine Neuauflage auch gelingt.

TEST Seite 122

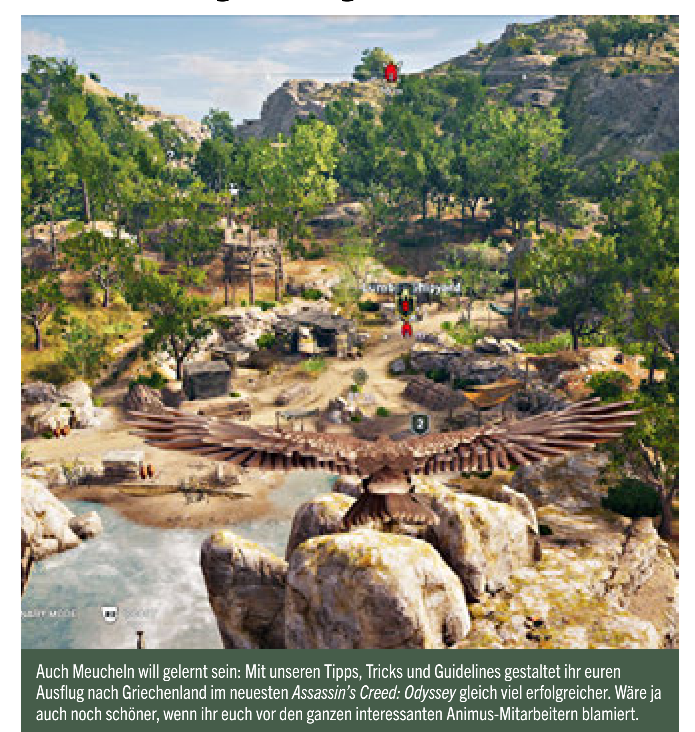
Bequem & ergonomisch



Es muss nicht immer ein Gaming-Stuhl mit fünfzehn Farben, RGB-Beleuchtung, Alu-Felgen und Lachgaseinspritzung sein, wie unser Vergleichstest zeigt, in dem wir uns auch einige hochpreisige Modelle aus dem Bereich der Bürostühle vornehmen.

TIPPS & TRICKS Seite 128

AC: **Odyssey**



Auch Meucheln will gelernt sein: Mit unseren Tipps, Tricks und Guidelines gestaltet ihr euren Ausflug nach Griechenland im neuesten *Assassin's Creed: Odyssey* gleich viel erfolgreicher. Wäre ja auch noch schöner, wenn ihr euch vor den ganzen interessanten Animus-Mitarbeitern blamiert.



Von: Michael Cherdchupan, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Neuauflagen alter Games können zum Erhalt der Spielkultur beitragen – oder die Herstellerkassen füllen. Remaster und Remakes sind aber alles andere als trivial. In unserem Report klären wir, welche technischen Hürden es gibt und wie eine Neuauflage sogar die Atmosphäre zerstören kann.

Bei der Entwicklung von analogem Filmmaterial gibt es Methoden von Hand oder solche, die von modernen Maschinen gestützt werden. (Quelle: Medienagentur plassma / Michael Cherdchupan)

HD-PORTIERUNGEN UND NEUAUFLAGEN

Die hohe Kunst der **Remakes und Remaster**

Kleider machen Leute und können bestimmte äußerliche Merkmale kaschieren. Doch charakterlich bleiben die Menschen natürlich unverändert. Diese Allegorie passt wunderbar zu Computer- und Videospielen. Die Zeit schreitet für das noch junge Medium sehr viel schneller voran als zum Beispiel für Filme oder Bücher. Spiele können noch in derselben Konsolengeneration plötzlich veraltet wirken – etwa dann, wenn ein Nachfolger erscheint. Die Entwicklerteams haben seitdem neue Tricks gelernt, um mehr aus der Hardware herauszuholen. Und das ist gut so, denn bei der schier unendlich wirkenden Auswahl an Konkurrenzprodukten ist der Erfolgsdruck groß. Das bedeutet im Umkehrschluss: Der Aufwand bei Blockbuster-Titeln ist mittlerweile so hoch, dass es einige Jahre und ein mehrere hundert Entwickler starkes Team braucht. Wie hält man sein Publikum so lange bei der Stange? Eine von vielen Möglichkeiten ist die Neuauflage alter Spiele.

Remaster: Was ist das eigentlich? Exkurs zur Musik

Aus wirtschaftlicher Sicht klingt es lukrativ: Der wesentliche Schaffensprozess ist bereits abgeschlossen, ein fertiges Produkt liegt vor. Autoren, Musiker, Sprecher, Designer, Illustratoren – sie alle haben ihren Beitrag bereits geleistet. Nur Programmierer müssen noch einmal ran, um die Stellschrauben für eine neue Hardware anzupassen. Das klingt einfacher, als es tatsächlich ist. Zumindest, wenn ein Remaster eine gewisse Qualität aufweisen soll. Der Begriff ist von „Mastering" abgeleitet und stammt eigentlich aus der Film- und Musikindustrie. Ein eingespielter Song wird im Mastering von einem speziell dafür ausgebildeten Tonmeister noch mal für das Endmedium abgemischt. Dabei variiert das Vorgehen je nach Genre und Zielort. Ein Popsong soll in der Regel laut klingen und zum Tanzen animieren. Daher komprimiert der Mastering-Artist das Lied, also nähert leise und laute Stellen einander an, sodass es radiotauglich ist und die Zuhörer nicht ständig die Lautstärke ihres Empfangsgeräts verstellen müssen. Auch Bass oder andere Frequenzen kann er verstärken. Bei Klassik sähe es hingegen anders aus, da hier eine hohe Dynamik in der Regel erwünscht ist. In ruhigen Sequenzen dürfen die Harfen leise und entspannt vor sich hin zupfen, während wuchtige Passagen mit Pauken und Trom-



Retrosammlungen wie die *SEGA Genesis Collection* können den Scanline-Effekt und die Röhren-TV-Wölbung mehr oder weniger überzeugend simulieren. (Quelle: SEGA)

peten die Boxen strapazieren können. Musik-Mastering ist nicht trivial und erfordert eine ausgeprägte Audiophilie.

Remaster beim Film

Bei Filmen gibt es einen ähnlichen Prozess, der vor allem bei analogem Material von hoher Bedeutung ist. Die bewegten Bilder müssen via Abtastung von den entwickelten Filmrollen geholt werden. Vereinfacht gesprochen wird das Negativ dabei mithilfe spezieller Maschinen abgefilmt und digitalisiert. Bei neuen Produktionen läuft das in der Regel relativ reibungslos ab, während bei älterem Material Verschmutzungen auf den Rollen auftauchen können. Bei der Restaurierung von Klassikern kann je nach Zustand Staub oder Dreck auffallen. Ebenso kann die Filmschicht durch schlechte Lagerung chemisch angegriffen sein. Einmal digitalisiert, gibt es für diese störenden Bildfehler diverse Möglichkeiten. So kann man einen automatischen Algorithmus über das Material laufen lassen, der Flecken automatisch entfernt, oder alles von Hand retuschieren. Firmen, die sich auf die Restaurierung spezialisiert haben, nutzen eine Kombination aus beiden Methoden, um je nach Ausgangsmaterial das beste Ergebnis zu erzielen. Theoretisch entspricht das Resultat je nach Formatgröße des Films und verwendeter Linse einer 2K-, 4K- oder sogar 6K-Auflösung, selbst wenn der Streifen schon vor einigen Jahren gedreht wurde. In der Praxis verliert das Material aber aus technischen Gründen auf dem Weg durch Projektion und Scanner fast die Hälfte an Auflösung. Da das Verfahren aber über die Jahre optimiert und auch das Filmmaterial besser wurde (zum Beispiel IMAX mit 65 mm oder 70 mm), kann die moderne Abtastung eines alten Films wieder Sinn ergeben.

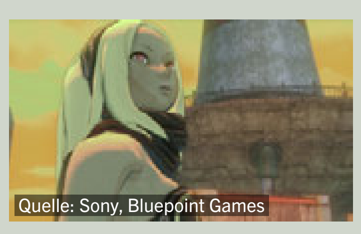
Eine Frage der Ästhetik

Eine weitere Möglichkeit ist eine artistische Entscheidung: Man behält die Fehler bei. Der körnige Look von 35-mm-Material zum Beispiel wird von vielen Filmschaffenden als organisch, lebendig und authentisch empfunden. Aus diesem Grund setzen viele Produzenten trotz weit fortgeschrittener Digitaltechnik weiterhin gern auf richtigen Film. Digital geht der etablierte „Filmlook“ verloren. Viele mögen auch den durch eine schlechte Arbeitsumgebung hinzugefügten Schmutz auf Film, weil es den „handgemachten“ Charakter unterstreicht und etwas Rebellisches an sich hat. Die Frage nach der gewünschten Ästhetik stellt sich auch bei Spielen, aber der Fortschritt bei den Ausgabeformaten ist drastischer. Filme, die mit einer Bildrate von 25 oder 30 Bildern pro Sekunde gedreht wurden, bekommen durch die Bildprozessoren moderner 4K-TVs eine Ästhetik, die von den Filmschaffenden nicht vorgesehen war. Die internen CPUs rechnen zum Beispiel neue Bilder hinzu oder verändern das Farbverhältnis derart, dass Bewegungen weitaus flüssiger und Farben deutlich gesättigter wirken. Enthusiasten schalten daher diese Optionen aus, um den „Soap-Look“ zu vermeiden. So oder so haben all diese Bildschirme einen internen Scaler, der Material mit einer niedrigeren auf die native Auflösung des Displays anpasst. Je nach Qualität kann daher eine NTSC-DVD mit maximal 480p selbst bei hoher Bitrate auf einem 4K-Bildschirm unschön aussehen. Da hilft dann nur eine Restauration für eine höhere Auflösung oder direkt zu Beginn eine Produktions-Pipeline, die das Endformat berücksichtigt. Der Streaming-Anbieter Netflix bietet zum Beispiel viele Eigenproduktionen an, die auf aktuelle Fernseher ausgerichtet sind.

DIE BESTEN (VERGESSENEN) NEUAUFLAGEN

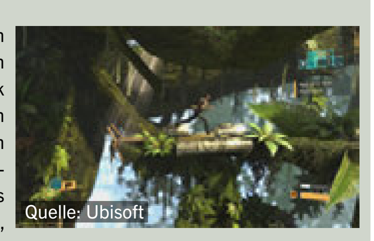
Über *Shadow of the Colossus* und *Resident Evil* sprachen wir bereits. Es gibt jedoch noch weitere Neuauflagen, die sorgfältig mit dem Quellmaterial umgehen. Im Folgenden haben wir eine kleine Underdog-Auswahl zusammengestellt.

Gravity Rush


Quelle: Sony, Bluepoint Games

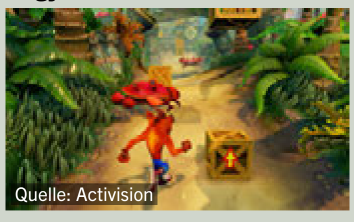
Ein ursprünglich für Playstation Vita erschienenes, sehr ungewöhnliches Action-Adventure. Die gesamte Spielwelt erinnert an den Stil von Studio Ghibli (*Chihiros Reise ins Zauberland*) und verzaubert mit viel Herz. Die Spielmechanik ist zudem auffällig: Die Protagonistin Kat kann die Schwerkraft um sich herum aufheben und durch die Luft schweben. Als Vorbereitung zur Fortsetzung *Gravity Rush 2* hat Bluepoint Games den ersten Teil auf die Playstation 4 portiert. Durch den klaren Anime-Look wirkt das Spiel auch auf dem großen Schirm. Die verbesserte Framerate macht die Schwerelos-Steuerung außerdem deutlich zugänglicher.

Flashback


Quelle: Ubisoft

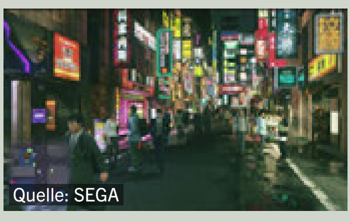
Ein Puzzle-Plattformer aus den 1990ern, der bei vielen älteren Spielern einen positiven Eindruck hinterließ. Die Neuauflage erschien passend zum 20-jährigen Jubiläum und transportierte Pixel- in 3D-Grafik. Zur Veröffentlichung wurde das Spiel sehr kritisch aufgenommen, da sowohl die langsame Bewegung des Hauptcharakters als auch die Spielgeschwindigkeit erhöht wurden. Wir finden rückwirkend, dass der Transport trotz kleinerer Macken gut gelungen ist – obwohl es sich nicht mehr originalgetreu anfühlt.

Crash Bandicoot N.Sane Trilogy


Quelle: Activision

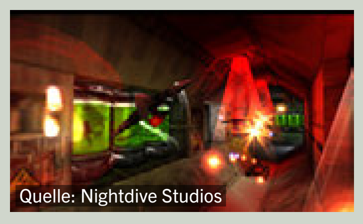
Eine Sammlung der ersten drei Crash-Bandicoot-Titel und neben *Shadow of the Colossus* ein weiteres Beispiel für ein pixelgenaues Remaster. Bis auf winzige Unterschiede in der Physik fühlt sich das Spiel genauso an wie damals auf der Playstation 1. Das komplette Level-Layout, die Gegneranordnung, einfach alles wurde eins zu eins übernommen. Die technische Runderneuerung behält zudem die Aura der Urversion gekonnt bei. Leider merkt man dadurch aber auch, wie schlecht der erste Teil der Trilogie gealtert ist.

Yakuza Kiwami 1 und Yakuza Kiwami 2


Quelle: SEGA

Zwei beeindruckende Remakes von *Yakuza* und *Yakuza 2*, die ursprünglich auf der Playstation 2 erschienen sind. Im Westen sind die Spiele leider immer noch ziemlich unterschätzt, obwohl sie mit exzellenten Geschichten, irrwitzigen Seitenaktivitäten und authentisch wirkenden Nachbildungen von realen japanischen Stadtvierteln beeindrucken. Die Remakes lassen die matschigen Texturen und nervigen Ladezeiten der Originale hinter sich und wirken insgesamt komfortabler.

Forsaken Remastered


Quelle: Nightdive Studios

Das Spiel basiert auf einem der wenigen 360-Grad-Shooter, die in die gleiche Kerbe wie der Klassiker *Descent* oder der Indie-Titel *Sublevel Zero* schlagen. Man steuert ein bewegliches Gefährt durch enge Korridore. Dabei vereint das Remaster alle Levels aus der Playstation-1- und N64-Fassung, die damals einige Unterschiede boten. Dieses Projekt hat zwar nicht den gleichen Aufwand erfahren wie die vorangegangenen Beispiele, doch der Nischencharakter ist uns eine Erwähnung wert.



Röhrenfernseher werden heute nicht mehr hergestellt. Auf dem Gebrauchtmarkt kann man noch Glück haben, aber auch dort werden sie rar. (Quelle: Medienagentur plassma / Michael Cherdchupan)

Kopfzerbrechen für Retro-Puristen

Bei Spielen wird es schon etwas komplizierter. Retro-Gamer, die immer noch gern auf 16-Bit-Konsolen zocken, haben es mit 4K-TVs nicht einfach. Das Bildsignal alter Konsolen wie dem Super Nintendo ist auf Bildschirme ausgerichtet, die mit einem Zeilensprungverfahren arbeiten. Um Bandbreite bei der Fernübertragung von TV-Signalen zu sparen, werden von den 576 vertikalen Zeilen abwechselnd die geraden und ungeraden gezeigt. Die Gesamtwirkung kann man sich wie zwei Hände vorstellen, deren Finger ineinandergleiten. Das Gesamtbild flimmert dadurch, doch entsteht für den Betrachter trotzdem eine flüssige Bewegung. Das Zeilensprungverfahren kommt bei heutigen Bildschirmen nicht mehr zum Einsatz, weshalb Retro-Gamer auf externe Geräte zurückgreifen müssen, die die alten Signale umrechnen. Bei bestimmten Effekten zeigt sich, wie gut die zwischengeschalteten Scaler funktionieren: Transparenzeffekte werden bei vielen Spielen zum Beispiel durch ein schnelles Flimmern erzeugt, das auf die Frequenz alter TVs angepasst ist. Interpoliert ein Scaler das Bild schlecht, wird das transparente Objekt fehlerhaft dargestellt oder verschwindet sogar vollständig. Retropuristen verschmähen daher neue Bildschirme und verwahren in ihrem Spielzimmer oft noch einen alten Röhrenfernseher, um den authentischen Look zu genießen. Emulatoren, die beispielsweise auch in offiziellen Retrosammlungen von SEGA oder Capcom verwendet werden, bieten als Kompromisslösung daher Filter, die den Röhren-TV-Effekt simulieren.

Fallbeispiel Silent Hill 2

Klassische 16-Bit-Spiele wurden genau wie die frühen 3D-Titel für die damals gängigen Endgeräte entworfen. Es gibt eine Reihe ursprünglicher Playstation-2-Spiele, die für aktuellere Konsolen portiert wurden. Die Entwickler mussten sich damals an Hardware-Gegebenheiten orientieren und Texturen, visuelle Effekte oder Aspekte wie die Sichtweite auf SD-Qualität ausrichten. Ein gutes Beispiel ist der Survival-Horror-Klassiker *Silent Hill 2* (2001), der ganz spezifisch auf die PS2-Architektur und die Bildeigenschaften der Röhrentechnik ausgelegt war. Das hatte unweigerlich Konsequenzen für die im Code abgelegten Assets. Texturen sind in einer Größe abgespeichert, die einen Mittelweg zwischen der Streaming-Leistung der Konsole, dem verfügbaren Arbeitsspeicher sowie der Auflösung, der Farbwiedergabe und dem Kontrastumfang des Fernsehers findet. Sogar die Sichtweite des serientypischen Nebels ist darauf ausgelegt. Mehr noch: Sein gesamtes Design richtet sich danach. Der Nebel ist eine Kombination aus mehreren übereinanderliegenden, halb transparenten Grafikschichten, die sich abhängig zur 3D-Kamera bewegen. An diesem atmosphärischen Effekt haben die Grafiker und Programmierer so lange gearbeitet, bis er auf einem Röhren-TV perfekt aussah. Das gilt auch für die Farbkomposition und den Kontrast, der von dem hohen Schwarzwert von Röhrenfernsehern ausging. Es gab noch weitere Funktionen, die spezielle Hardware-Features der PS2 nutzten. Der komplette Soundtrack wurde nicht vorab aufgenommen und als Audiodatei auf der Disc abgelegt, sondern über einen Sequencer in Echtzeit von dem Soundchip der Konsole abgespielt. Der wiederum griff auf Samples zurück, die der Komponist anlegte. Das sparte Platz auf dem Datenträger und ermöglichte einen dynamischeren Einsatz. Übergänge zwischen Szenen oder Variationen waren auf diese Weise einfacher zu bewältigen. Mit *Silent Hill 2* kam eine Technik namens S-Force zum Einsatz, die einen räumlichen Klang über zwei Lautsprecher simulierte. Die Raumwirkung war also selbst über die Boxen des einfachen Röhrenfernsehers beeindruckend.

Gruselige Übersetzungsprobleme

Kurze Zeit später portierte Hersteller Konami *Silent Hill 2* auf die erste Xbox-Konsole – und musste dadurch technische Einbußen hinnehmen, obwohl die Hardware eigentlich deutlich stärker war. Die Architektur von Microsofts Konsole war eine völlig andere, wodurch die Portierung nicht ohne Kompromisse möglich war. Ein Beispiel ist die Musik, die nun vorab aufgenommen, neu gemastert und in Audiodateien gespeichert werden musste. Das beanspruchte viel Speicherplatz und hatte Einfluss auf die Dynamik. Als Folge wurden auch die Soundeffekte in einer niedrigeren Bitrate abgespeichert und verloren dadurch an Klangqualität. Einige



Musik zeigt gut, dass Mastern nicht die wahllose Anwendung von Filtern und Effekten bedeutet. Die Charakteristik des Originals muss bestehen bleiben. Hier zum Beispiel die Dynamik eines klassischen Musikstücks. (Quelle: Medienagentur plassma / Michael Cherdchupan)

Grafikebenen, die sehr spezifisch auf die Playstation 2 ausgelegt waren, verschwanden schlicht aus der Xbox-Version. Der Nebel war weniger dicht und detailliert und letztlich ein Atmosphäre-Malus. Aufgrund der technischen Nähe zum PC war die Xbox-Version die Grundlage für die folgende Portierung auf Heimcomputer. Sie musste damals auf DirectX 8.1 laufen, wodurch weitere grafische Features gestrichen wurden. Schatten hatten plötzlich harte Kanten. Am PC machte sich zudem die höhere Auflösung negativ bemerkbar: Texturen und Polygondichte waren nicht dafür ausgelegt und profitierten auf der Playstation 2 noch von der Verschleierung durch die PAL- beziehungsweise NTSC-Auflösung. Als Folge sah *Silent Hill 2* auf dem PC zu steril aus. Die Charaktere wirkten porzellanartig, vor allem mit eingeschalteter Kantenglättung. Das Spiel hatte nicht mehr den rostigen, dreckigen, schmierigen Anschein wie in der Urfassung. Selbst mit den Bemühungen der Modding-Community, die viele Fehler ausmerzte, konnte nie die einzigartige Atmosphäre des PS2-Originals erreicht werden.

Faule und faire Remaster

Silent Hill 2 belegt die Wichtigkeit sorgfältiger Arbeit bei einem Remaster, weil künstlerische Vision und technisches Talent in der Urversion so stark ineinandergriffen. Ein weiteres tragisches Remaster-Beispiel ist *Legend of Kay*, ein ursprünglich 2005 erschienener 3D-Plattformer, der auf zahlreiche HD-Konsolen portiert wurde. Das Spiel war visuell schon in der Urfassung nicht überzeugend, doch in der 1080p-Neuauflage offenbart sich ein Grafikbrei ohne Tiefenwirkung. Texturen und Artdesign leisten bei der Verschleierung eckig wirkender Objekte und Charaktere keine gute Arbeit. *Legend of Kay Anniversary* ist daher eines von vielen faulen Remaster, die lediglich die Auflösung der 3D-Grafik hochschrauben und bei den Konsolenversionen einige zuvor PC-exklusive Grafikeffekte hinzuschalten.

Red Faction Guerrilla Re-Mastered ist das genaue Gegenteil. Es hat neben höheren Auflösungen verbesserte Texturen sowie Schatten- und Lichteffekte erhalten. Darüber hinaus wurden zahlreiche Fehler und Probleme ausgemerzt. Hinsichtlich Preispolitik blieb der Hersteller THQ Nordic seinem vorbildlichen Ruf treu und verschenkte die PC-Neuauflage an alle Besitzer von *Red Faction Guerrilla: Steam Edition*. Abseits davon werden für die Vollversion 19,99 Euro verlangt. Ähnlich ging das Unternehmen bereits bei anderen Remastered-Ausgaben vor, etwa zu *Darksiders* und *Titan Quest*.

Angestrebter Fotorealismus wird Jahre später zum Problem

Gut gelang der Transport auf neue Konsolengenerationen in *Okami HD*, das auf einen eigenwilligen, Tuschmalerei-inspirierten Stil setzt. Die Macher bevorzugten also von Anfang an Reduktion und dicke, schwarze Trennstriche, die einem Cel-Shading-Look ähneln. Texturen spielten als Folge keine große Rolle, weshalb *Okami* problemlos auf höhere Auflösungen skaliert werden konnte. So gut, dass es heute in 4K immer noch ausgezeichnet aussieht, obwohl die 3D-Modelle recht polygonarm und manche Objekte flache 2D-Bilder (sogenannte Bitmaps) sind. Bäume zum Beispiel skalieren mit der Kamera zwar in ihrer Größe mit, verändern aber nie ihre Perspektive – ihr seht also stets ihre Vorderseite. Nur die Framerate ließ sich bei *Okami* nicht auf 60 fps erhöhen, da die Physik in der Programmierung an 30 fps gekoppelt war.

DIE ENTTÄUSCHENDSTEN NEUAUFLAGEN

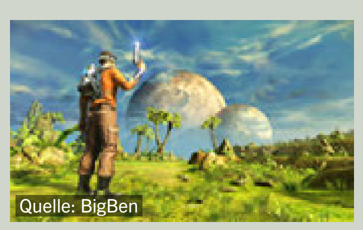
Die *Silent Hill HD Collection* ist nicht die einzige enttäuschende Neuauflage. Hier ein paar Beispiele für Titel, bei denen einiges schiefgelaufen ist.

Night Trap: 25th Anniversary Edition


Quelle: Screaming Villians

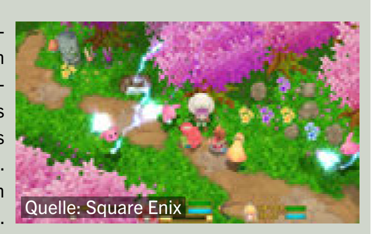
Die Neuveröffentlichung eines katastrophal schlechten Full-Motion-Video-Adventures. Mit ein paar Tastenbetätigungen löst der Spieler via Videoüberwachungsraum Fallen in einem Haus aus, um Teenager-Mädchen vor Einbrechern zu schützen. Eine Handvoll aus heutiger Sicht eher harmloser Szenen sorgte damals für einen Eklat. *Night Trap* trug zur Einführung einer Spiele-Altersfreigabe in den USA bei. Das macht das eigentliche Spiel, das bloß aus Zuschauen und Knöpfchendrücken besteht, nicht besser.

Outcast: Second Contact


Quelle: BigBen

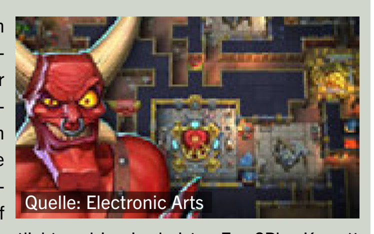
Für sich genommen kein schlechtes Spiel, aber es kann nicht in die Fußstapfen treten, die das Original hinterließ. *Outcast* erschien noch vor der Jahrtausendwende für PC und setzte auf eine Voxel-Engine, die für damalige Verhältnisse unglaubliche Landschaften darstellte. Das offene Weltendesign war ambitioniert und atmosphärisch. Das Remake transportiert inhaltlich den Geist des Originals erfolgreich in die aktuelle Zeit, doch es spielt sich unkoordinierter und fummeliger. Die Steuerung ist nicht besonders gut und die KI wirkt vor allem in Kämpfen konfus.

Secret of Mana


Quelle: Square Enix

Eine Neuauflage des SNES-Klassikers, der bei einigen Kennern nostalgische Erinnerungen auslösen dürfte. Es ist ein zauberhaftes Japan-Rollenspiel im Pixellook, das die Fantasie des Spielers fördert. Gesichter aus wenigen Bildpunkten wurden zu lebendigen Charakteren. Die modernisierte Fassung stellt sich aber in einer schlicht wirkenden 3D-Grafik dar, der jeglicher Charme fehlt. Darüber hinaus fühlt sich die Steuerung unpräzise an. Viele kleine Fehler runden den Eindruck einer verpassten Chance ab.

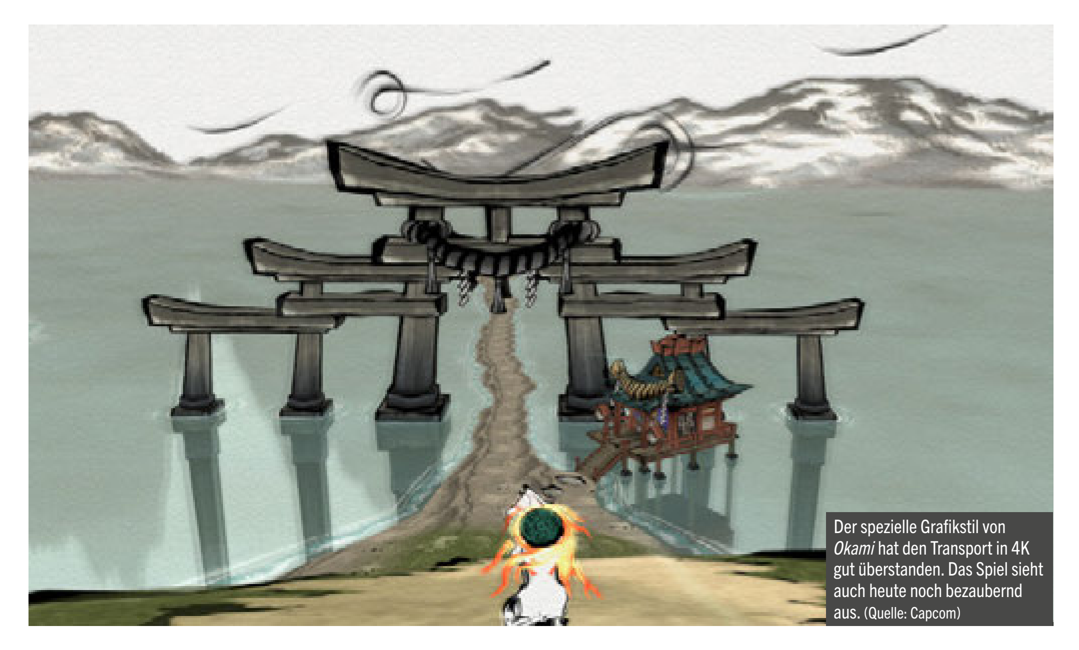
Dungeon Keeper


Quelle: Electronic Arts

Eines der beliebtesten, lustigsten und einfallsreichsten Echtzeitstrategiespiele aller Zeiten. Als dunkler Meister verwaltet ihr einen Fantasy-Dungeon, um tapfere Helden zu brechen. Die neue Version, die streng genommen als Reboot bezeichnet werden müsste, wurde auf Smartphones sowie Tablets veröffentlicht und in ein dreistes Free2Play-Korsett gezwängt. „Kostenlos“ war da aber nichts, denn Fortschritte kosteten entweder Zeit und Nerven oder viel Geld. Electronic Arts bekam für dieses Machwerk seitens Presse und Spieleszene viel Schelte.


Auf dem Screenshot ist es schwer zu erkennen, doch der Noise-Filter der Playstation-2-Version von *Silent Hill 2* ist für die Atmosphäre essenziell. (Quelle: Konami)


Eine höhere Auflösung, Kantenglättung und andere nachträgliche neue Filter schaden *Silent Hill 2* – die Grafik wirkt zu steril. (Quelle: Konami)



Der spezielle Grafikstil von *Okami* hat den Transport in 4K gut überstanden. Das Spiel sieht auch heute noch bezaubernd aus. (Quelle: Capcom)

Spiele mit stilisierter Grafik, die von Beginn an keine fotorealistische Optik anstrebten, überleben eine HD-Politur im Regelfall besser. *Cel Damage HD* setzte seinem Namen gemäß schon auf der Playstation 2 auf Cel-Shading, bei dem primär reine Farbflächen statt Texturen auftauchten. Das macht die Grafik gewissermaßen zeitlos. Ein weiteres Beispiel: Das surreale *Killer7* (2005), das voraussichtlich dieses Jahr eine PC-Portierung erhalten wird. Das Spiel arbeitet mit klaren Linien, texturlosen Flächen und Farbverläufen als Ersatz für Lichtquellen. Die emulierte GameCube-Version ist von einer heutigen Indie-Produktion kaum zu unterscheiden. Das sehr distinktive Artdesign hat auch hier den Zahn der Zeit überdauert, und Filtertechniken wie Kantenglättung verstärken den Eindruck. Weitere nennenswerte Titel sind in dieser Hinsicht The *Legend of Zelda: The Wind Waker HD* (2013) und *Rez Infinite* (2016).

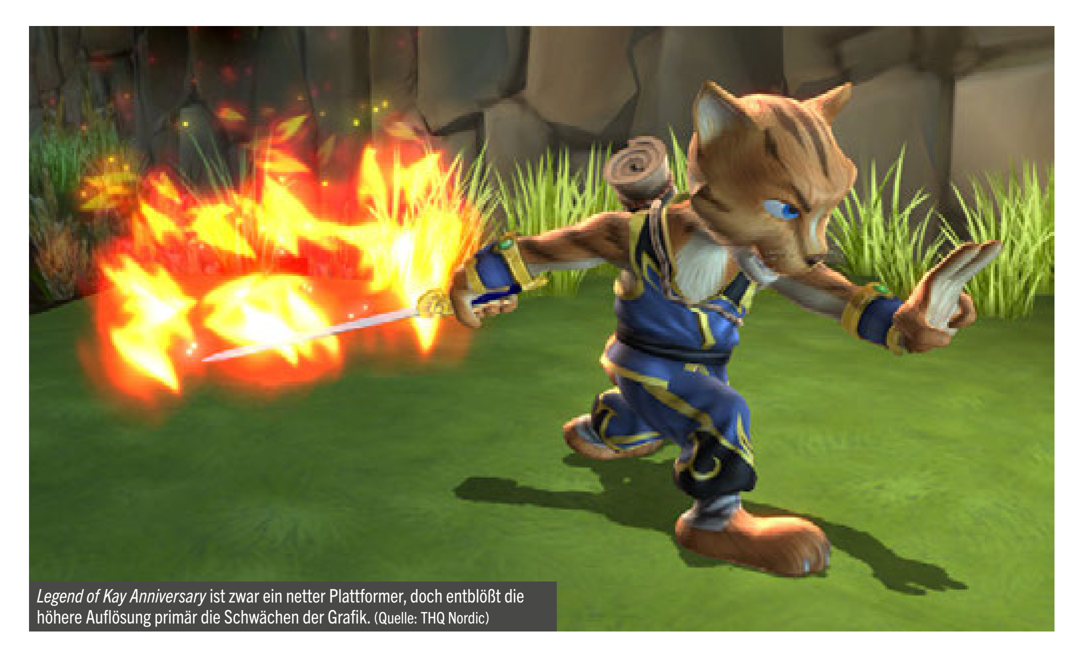
Die Relevanz von Archivierung

Obwohl durch moderne Hardware neue Filtertechniken und Auflösungen für eine 3D-Engine zur Verfügung stehen, ist deren Anwendung von Fall zu Fall entweder ein Vor- oder Nachteil. Vor allem, wenn die Designer audiovisuell wie technisch um die Macken der Original-Hardware herumarbeiteten. In der Regel wird ein solches Problem größer, je weiter die Abstände zwischen Urversion und Neuveröffentlichung liegen. Zusätzlich muss für eine anständige Bearbeitung der Quellcode vorliegen, damit eine native Laufumgebung für die neue Systemplattform geschaffen werden kann. Andernfalls hilft entweder Emulation oder Reverse Engineering, also eine aufwendige Rekonstruktion. Auch hier ist *Silent Hill 2* ein abschreckendes Beispiel, nämlich als Teil der *Silent Hill HD Collection* (2012) für Xbox One und Playstation 3: Hersteller Konami hat es verpasst, die Originaldateien des Goldmasters richtig zu archivieren, weshalb das Portierungsstudio weite Teile des Spiels anhand einer unfertigen Fassung rekonstruieren musste. Als Folge stimmt hier fast nichts mehr: So ploppen etwa Objekte ins Bild, obwohl sie eigentlich im Nebel oder der Dunkelheit verborgen sein sollten. Performance-Probleme und Showstopper-Fehler sind ebenfalls vorhanden. Dem Studio, das mit der Portierung beauftragt war, kann man keinen Vorwurf machen. Es wäre die Aufgabe von Konami als Hersteller und Publisher gewesen, für eine Archivierung und somit optimales Ausgangsmaterial zu sorgen. Und davon abgesehen gibt es noch ein weiteres Problem: Durch die Backlight-Technik moderner Displays ist der Schwarzwert deutlich höher als bei alten Röhrenfernsehern. Die totale Finsternis in diesem Horrorspiel ist also nicht wirklich finster. Erst OLED-Displays könnten in diesem Punkt Besserung versprechen.

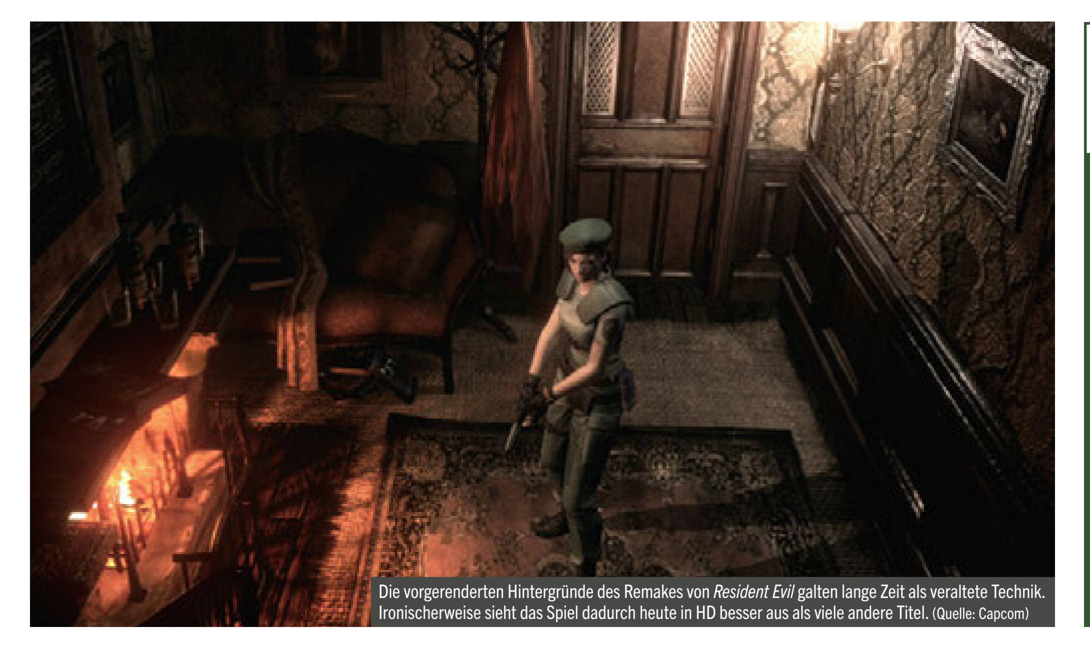
Der komplizierte, aber lohnenswerte Weg des Remakes

Ist das Originalspiel zu alt oder gibt es tatsächlich keinen Zugriff auf die Originaldateien, ist ein komplettes Remake der einzig sinnvolle Weg, ein altes Spiel für eine neue Generation umzusetzen. Das ist so ziemlich die Königsdisziplin und kommt der Entwicklung eines komplett neuen Titels nahe. Die Urversion dient im besten Fall als Designstudie, aus der Entwickler lernen können. Eines der besten Beispiele dafür ist das Remake des ersten *Resident Evil* (1996). Die gruselige Urversion erschien auf der ersten Playstation, während die Neuauflage für den GameCube sechs Jahre später veröffentlicht wurde. Beide Spiele griffen auf das gleiche technische Grundprinzip zurück: 3D-Modelle, die sich durch ein vorgerendertes Bild bewegen. Die Kamera war fixiert und das Kollisionsverhalten der dreidimensionalen Objekte an die jeweilige Perspektive angepasst. Das gab beiden Fassungen ein cineastisches Element, das stilprägend für die goldene Ära des Survival-Horror-Genres war. Doch die Grafik der Playstation-1-Version alterte schnell. Die Hintergründe besaßen nicht viele Details, die Charaktermodelle waren polygonarm. Bei dem Remake ging Capcom aber in die Vollen: Der Detailgrad der vorgerenderten Hintergründe wirkte mitsamt einer stark verbesserten Beleuchtungs-Engine beinahe fotorealistisch. Leider war das Bildformat auf 4:3 beschränkt.

Das Remake und das mit der gleichen Technik realisierte Prequel *Resident Evil Zero* erschienen letztlich in einer gemeinsamen Sammlung auch für Playstation 4 sowie Xbox One und boten 16:9. Den Entwicklern blieb folglich nichts anderes übrig, als mit einem Schärfefilter an die Hintergründe zu gehen und für das Breitbild hineinzuzoomen. Das sieht nicht ganz



Legend of Kay Anniversary ist zwar ein netter Plattformer, doch entblößt die höhere Auflösung primär die Schwächen der Grafik. (Quelle: THQ Nordic)



Die vorgerenderten Hintergründe des Remakes von *Resident Evil* galten lange Zeit als veraltete Technik. Ironischerweise sieht das Spiel dadurch heute in HD besser aus als viele andere Titel. (Quelle: Capcom)

KOMMENDE NEUAUFLAGEN FÜR ENDE 2018 UND 2019

- Asterix & Obelix XXL 2
- Catherine: Full Body
- Fear Effect Reinvented
- Final Fantasy VII
- GRIP
- Kentucky Route Zero: TV Edition
- Mario & Luigi: Bowser's Inside Story + Bowser Jr.'s Journey
- MediEvil
- Onimusha: Warlords
- Resident Evil 2
- Spyro Reignited Trilogy
- System Shock
- The World Ends with You

so scharf aus. Doch da die 3D-Modelle schon damals von guter Qualität waren, ist es erstaunlich, wie zeitlos die beiden Titel so lange nach dem ursprünglichen Erscheinen wirken. Ob das kommende Remake von *Resident Evil 2* nach so langer Zeit einen ähnlich guten Eindruck machen wird, ist fraglich. Es setzt schließlich wieder auf eine vollständige 3D-Engine.

Eine zweite Chance

Es sind nicht bloß Technik und Präsentation, die das Remake von *Resident Evil* ausmachen, sondern auch die verfeinerten Gameplay-Mechaniken, die schon in der Urfassung gut funktionierten. Die verbesserte Steuerung und der angepasste Schwierigkeitsgrad sind zwei Beispiele. Letzteres ist für ein Horrorspiel wichtig, um ein Gefühl von Gefahr zu vermitteln. Ist es zu leicht, sinkt der Angstfaktor. Ist es zu schwer, steigt der Frustfaktor.

Besonders hervorzuheben ist auch das Remake von *Shadow of the Colossus*, einer der angesehensten Spieleklassiker schlechthin. Das für exzellente Neuauflagen bekannte Studio Bluepoint Games hat das ursprüngliche Spiel mit einer selbstentwickelten Engine komplett von vorn nachgebaut. Dabei wurde sehr behutsam mit der Implementierung neuer Elemente umgegangen. Das Original schuf mit seinen lebensfeindlichen, dürren Landschaften eine bemerkenswerte Atmosphäre, die das Gefühl von Einsamkeit vermittelte. Wie transportiert man das erfolgreich in die HD-Ära, bei der seitens des Publikums hohe Anforderungen gelten? Leere Flächen würden nicht reichen, also baute Bluepoint Games die Areale vorsichtig mit der gleichen Grundphilosophie nach und ergänzte Details. Mehr Steine in den kargen Felswänden, mehr Grasbüschel, mehr Äste, mehr verdorrte Bäume – aber in einem originalgetreuen Maß.

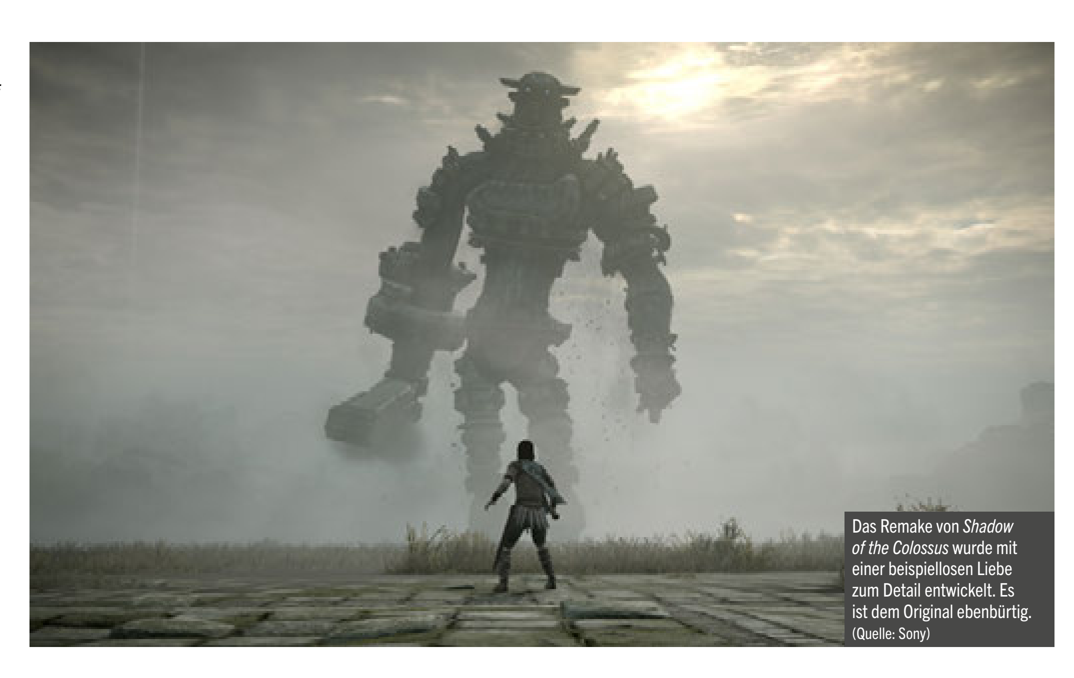
Mit dieser Sorgfalt ging das Team auch in anderen Bereichen vor. Neue Grafik-Features wie HDR wurden mit Bedacht implementiert, die Texturen in höherer Qualität penibel nachgezeichnet und vorsichtig mit dreidimensionaler Tiefe versehen. Dynamische Physik kommt nur dort zum Einsatz, wo es auch wirklich Sinn ergibt – etwa beim Wasser. Diese Detailverliebtheit ging so weit, dass selbst die Kinetik des Hauptcharakters der Urversion entspricht, obwohl eine verbesserte Kamera und eine zugänglichere Steuerung Einzug fanden. Mit anderen Worten: Bluepoint Games hat nicht nur technischen Firlefanz in einen Topf geworfen, sondern genau überlegt, was die Vision des Originals ergänzt und in die heutige Zeit transportiert. Das Resultat ist eines der besten Remakes überhaupt – das trotz oder gerade wegen der schwergewichtigen Vorlage nur mit viel Herzblut möglich war.

Neuauflagen bergen Potenzial

Remaster und Remakes werden uns noch lange begleiten. Es gibt für sie viele gute Gründe, darunter den Erhalt von Spielkultur, um jüngeren Spielern große Klassiker näherzubringen. Oder damit alte Hasen noch mal ihre Lieblingstitel auf modernen Geräten genießen können. Für Hersteller können solche Projekte zudem ein guter Probelauf für die Wiederbelebung einer alten Marke sein: Fallen die Reaktionen positiv aus, geht ein Produzent vielleicht das Risiko einer Fortsetzung ein.

Paradox: Obwohl Neuauflagen niemandem wehtun, haben sie einen eher zweifelhaften Ruf. Remaster, die bloß minimale Änderungen vornehmen, kosten entsprechend auch wenig Ressourcen und werden daher von einem Publisher eher als Nebenprojekt gesehen. Aufwendige Remaster verlangen selbstverständlich ein höheres Budget und mehr Aufmerksamkeit, aber bei viel Liebe wird den Originalen Respekt gezollt.

Kehren wir zur Allegorie mit den Kleidern zurück: Der bloße Klamottenkauf reicht nicht. Es muss maßgeschneidert sein, um eine Person richtig zu akzentuieren. Dann spielt auch das Alter keine Rolle mehr. ❑



Das Remake von *Shadow of the Colossus* wurde mit einer beispiellosen Liebe zum Detail entwickelt. Es ist dem Original ebenbürtig. (Quelle: Sony)



Unheimlich bequem **und ergonomisch?**

Von: Frank Stöwer

Biederer Bürostuhl oder auffälliger Gaming-Chair im Rennsitzdesign? Unser Vergleichstest sechs neuer Modelle soll Spielern bei der Wahl des richtigen Sitzmöbels helfen.

Glaubt man den Werbeversprechen der Hersteller, benötigen Spieler einen Gaming-Chair, damit sie bequem und ergonomisch vor dem PC sitzen. So buhlen die Stühle mit Rennsitzdesign einerseits mit einer extravaganten Optik und Ausstattungsextras wie einer RGB-Beleuchtung, einer Fußablage oder Rollerblade-Rollen um die Gunst der Gamer. Andererseits sollen Dinge wie Stützwangen, 4D-Armlehnen und Lendenkissen bequemen Sitz bei sehr guter Ergonomie garantieren. Diese Versprechen überzeugen längst nicht jeden Spieler und der Einwand, dass auch reguläre Bürostühle eine optimale Ergonomie und maximalen Sitzkomfort bieten können, ist absolut berechtigt. Aus diesem Grund zitieren wir bei unserem Vergleichstest mit dem Gamechanger L und dem Gosuchair der Firma BVG KG erstmalig zwei Modelle zur Sitzprobe, die aus dem Bürostuhlbereich kommen. Beide Stühle beeindruckten mit ihrem hohen Sitzkomfort sowie zahlreichen Möglichkeiten, um die Ergonomie an die eigene Anatomie anzupassen. Vor allem aber zeigt sich, dass diese Sitzmöbel mehr als nur eine akzeptable Gaming-Stuhl-Alternative sind.

GAMECHANGER GAMECHANGER M-L: Super Sitzkomfort, tolle Ergonomie, aber unauffällige Optik. Mit dem Gamechanger L beweist die erst vor kurzem gegründetet Firma Gamechanger, dass ein empfehlenswertes Sitzmöbel für Gamer auch ohne Schalensitzdesign mit Stützwangen an Lehne und Sitzfläche auskommt. Im Gegenzug fließen beim Sitzkomfort und der Ergonomie die Erfahrungen ein, die man in über 50 Jahren Stuhlproduktion gemacht hat. So findet man Dinge auf der Ausstattungsliste, die bei einem typischen Gaming-Chair fehlen. Dazu gehören die Synchromechanik, bei der sich Rückenlehne und Sitzfläche unabhängig voneinander bewegen, sowie die Möglichkeit, die Armlehnen mit Schnellverschluss nach links und rechts sowie die Sitzfläche um 5 cm nach vorn zu verschieben. Diese Features erweisen sich bei der Ergonomieanpassung genauso wie die höhenverstellbare Rückenlehne als äußerst nützlich. An Bequemlichkeit mangelt es dem Gamechanger ebenfalls nicht. Da das

mittelharte Sitzpolster auf einer 13,2 mm dicken Sperrholzplatte aufliegt, sinkt es nur wenig ein und bietet dem Gesäß einen gleichmäßigen Wiederstand. Die Polsterung der Rückenlehne ist nicht ganz so hart, gibt der Wirbelsäule und der Lende aber dank ihres vorgewölbten Lordosenbereichs optimalen Halt. Beides sorgt dafür, dass man in dem Fünf-Sterne-Stuhl auch in der Haltung beim Spielen super bequem und sehr entspannt sitzt.

BGV KG GOSUCHAIR: Gelungene Kombination aus maximalem Komfort und optimaler Ergonomie. Wie der Gamechanger L ist der Gosuchair ein Stuhl, der die Erfahrung in der Bürostuhlfertigung mit einer für Computerspieler konzipierten Ausstattung kombiniert.

GAMECHANGER L: SEHR ERGONOMISCHES BÜROMÖBEL FÜR GAMER

Der von der deutschen Stuhlmanufaktur Gamechanger produzierte Gamechanger L ist ein Bürostuhl mit Gaming-Genen. Anstelle eines Rennsitz-Designs mit Seitenwangen bietet er eine ebene Sitzfläche und eine ergonomisch gewölbte Rückenlehne.



Damit man bequem und ergonomisch sitzt, ist die Rückenlehne höhenverstellbar (76 cm bis 84 cm). Ihr vorgewölbten Lordosenbereich stützt den Rücken optimal. Die Sitzfläche kann ebenfalls um 5 cm nach vorn verschoben werden.

Zu den Ausstattungsextras, die sonst eher bei regulären Bürostühlen zu finden sind, gehören die mit Schnellverschlüssen versehenen und horizontal verschiebbaren Armstützen sowie die Synchromechanik, bei der sich Rückenlehne und Sitzfläche unabhängig voneinander bewegen.

GOSUCHAIR 360: ERGONOMISCH, BEQUEM UND MIT BÜROSTUHL-BASIS

Der Entwickler des Gosuchair 360, die Firma BGV KG, kommt aus dem Bürostuhlbereich und will bei dem für den Gamer ausgelegten Sitzmöbel den höchstmöglichen Komfort mit der passenden Ergonomie kombinieren – und das gelingt gut!



Die BLA-Technologie (Hängemattentechnik) sorgt dafür, dass zwischen den Enden von Sitzfläche und Rückenlehne nur eine minimale Lücke entsteht. Das ist sehr ergonomisch, denn so werden Rücken und Becken optimal gestützt.

Zu den Extras, mit denen sich die Ergonomie anpassen, aber auch der Sitzkomfort verbessern lässt, gehören eine in der Höhe und Tiefe verstellbare Lordosenstütze, eine Sitzneigungsfunktion und eine Sitztiefenverstellung.

NOBLECHAIRS HERO: LEDER AUF ANGENEHM HARTER POLSTERUNG

Der neue, mit Echtleder bezogene Hero Noblechairs präsentiert sich mit einer großzügigen Kontaktfläche beim Sitz und der Rückenlehne sowie Neuerungen wie eine Lordosenstütze mit Drehknopf und Memory Foam in der Kopfstütze.



Zur Ausstattung des mit 660 Euro nicht günstigen Noblechairs Hero gehört nur eine Wipp-, aber leider keine Synchromechanik.

Die in die Rückenlehne integrierte Lordosenstütze wölbt den unteren, mit Nähten in Rautenform verzierten Kontaktbereich. Die harte Sitzpolsterung drückt sich dank der Konstruktion aus Stahlstreben und Metallplatte nicht durch.

CORSAIR T2 ROAD WARRIOR: BEQUEM TROTZ SCHALENSITZDESIGN

Wie der Namenszusatz Road Warrior andeutet, lässt sich Corsair beim Design des neuen T2 stark von einem Rennsitz inspirieren. Dabei sorgen die ausgeprägten Seitenwangen an Rückenlehne und Sitzfläche für eine spezielles Sitzgefühl.



Die stark ausgeprägten Seitenwangen der Lehne sowie ihre harte, aber trotzdem bequeme Polsterung stützen die Wirbelsäule sehr ordentlich. Das Lordosenkissen verbessert die Ergonomie spürbar.



Die sehr leichtgängigen, auch für harte Böden geeigenten Rollerblade-Rollen aus PU unterstreichen den Racing-Look des Stuhls.

Das hart Sitzpolster liegt auf zwei Stahlstreben und drei Elastikgurten auf und sinkt nur geringfügig ein.

Hier kommt nicht nur die mit einer Synchromechanik, Sitztiefenverstellung und Sitzneigungsfunktion bestens bestückte Basis vom Standardmodell. Auch die BLA-(Hängematten-)Technik, die bei den mit luftdurchlässigem Stoff bezogenen Polstern eingesetzt wird, ist auch bei den Bürostühlen der Firma BGV KG zu finden. In Kombination mit der Lehnenkonstruktion, an deren Alu-Rückenstab eine in der Höhe und Tiefe verstellbare Lordosenstütze montiert ist, sorgt das dafür, dass der Spieler äußerst komfortabel, entspannt und mit der richtigen Ergonomie im Gosuchair sitzt: Das mittelharte Lehnenpolster nimmt die Form der gesamten Rückenpartie sehr gut an und das Becken, die Lende und die Wirbelsäule werden optimal gestützt. Die Sitzpolsterung überzeugt mit einem für das Gesäß und die Oberschenkel angenehmen gleichmäßigen Widerstand sowie der abgerundeten vorderen Kante. Über letztere werden sich diejenigen freuen, die ihre Beine beim Sitzen anwinkeln.

NOBLECHAIRS HERO ECHTLEDER: Edel, ergonomisch und empfehlenswert, aber nicht unbeding preiswert. Während der Echtlederbezug schon bei Noblechairs Icon und Epic eine Ausstattungsoption war, ist die in die Lehne integrierte Lordosenstütze ein Extra, das erst mit dem Hero-Modell sein Debüt gibt. Über die in der Breite und Tiefe vergrößerte Sitzfläche sowie die verlängerte und im Schulter- und Hüftbereich verbreiterte Lehne freuen sich vor allem stabilere Spieler. Die vergrößerten Armlehnen machen sich bei Schreiben oder Spielen in der 90-Grad-Haltung (die Oberschenkel und die Wirbelsäule bilden eine Winkel, der ca. 90 Grad beträgt) positiv bemerkbar, da der Unterarm sehr bequem sowie mit der richtigen Ablageposition (über 90-Grad-Winkel zwischen Ober- und Unterarm) und in ergonomischer Haltung aufliegt. Mit einer Dichte von über 55 Prozent fällt die Polsterung beim Noblechairs Hero sehr hart, aber keinesfalls unbequem aus. Der Vorteil der hohen Polsterhärte liegt auf der Hand: Einerseits ist der Widerstand an der Gesäßpartie und den Oberschenkeln gleichmäßig verteilt und das Polster drückt sich auch bei der Langzeitnutzung nicht durch. Andererseits gibt die harte Lehnenpolsterung im Zusammenspiel mit der Lordosenstütze dem Rücken und dem Becken sehr guten Halt, sodass auch die Ergonomie beim Noblechairs Hero stimmt.

GAMDIAS ACHILLES P1 L: Bequem, mit besonderen Extras und ergonomischer Lehne. Der nach dem griechischen Helden Achilles benannte Gaming-Stuhl von Gamdias hat mit seiner bunten Beleuchtung und der Fußablage gleich zwei Alleinstellungsmerkmale zu bieten. Während das letztgenannte Extra den Sitzkomfort anhebt, ist die über zehn Effekte, vier Helligkeits- und drei Geschwindigkeitsstufen verfügende RGB-Beleuchtung lediglich ein optisch auffallendes Gimmick. Doch der Achilles P1 L macht auch mit seinem hohem Sitzkomfort sowie den Möglichkeiten, die Ergonomie anzupassen, auf sich aufmerksam. Obwohl die Auflage nur aus einer breiten Quer- und zwei schmalen Längsstreben besteht, drückt sich das harte Polster nicht durch. Das Gesäß sinkt dank einer Senke im hinteren Bereich der Kontakfläche zwar ein, dafür werden Becken und Lende bereits so gut gestützt, dass das Lendenkissen nicht benötigt wird. Bei Spielern mit langen Beinen kann es dagegen beim Einsatz der mitgelieferten Lordosenstütze dazu kommen, dass die Unterseite der Oberschenkel zu weit über die Sitzfläche herausragt. Im Gegenzug ist die Kontaktfläche des Sitzes so breit, dass die Außenseite der Oberschenkel nicht an die stark ausgeprägten Seitenwangen stößt.

CORSAIR T2 ROAD WARRIOR: Schalensitzdesign, flotte Rollen und ordentlicher Sitzkomfort. Die ausgeprägten Wangen am Sitz sowie am Becken- und Lendenbereich der Lehne zeigen, dass sich Corsair beim T2 Road Warrior vom Design eines Schalensitzes im Rennwagen hat inspirieren lassen. Die harte Polsterung von Sitz und Lehne (Dichte: 50 kg/m³), die ebenfalls zu einem Rennwagensitz passen würde, sorgt beim Corsair T2 Road Warrior dafür, dass der Hintern und die Beine bequem auf der Sitzfläche aufliegen und nur minimal einsinken. Ist das Becken des Spielers jedoch zu breit, stoßen die Außenseiten der Oberschenkel an die sehr ausgeprägten Seitenwangen des Sitzes. Bei der den Rücken vor allem oberhalb der Lende gut stützenden Lehne werden die Wangen nur dann zum Problem, wenn der gesamte Rücken und der Schulterbereich sehr breit ausfallen. Mit den 4D-Armlehnen und dem Lendenkissen lässt sich die ordentliche Ergonomie noch verbessern. Wie beim Gamdias Achilles P1 L kann das Lendenkissen aber

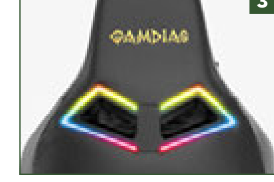
GAMDIAS ACHILLES P1 L: BUNT BELEUCHTET UND MIT FUSSABLAGE

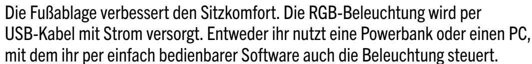
Die RGB-Bleuchtung (Strom: USB) und die unter dem Sitz verstaubare Fußablage sind die auffälligsten Ausstattungsmerkmale des Achilles P1 L. Zusätzlich macht er mit gutem Sitzkomfort und einer ergonomischen Lehne auf sich aufmerksam.



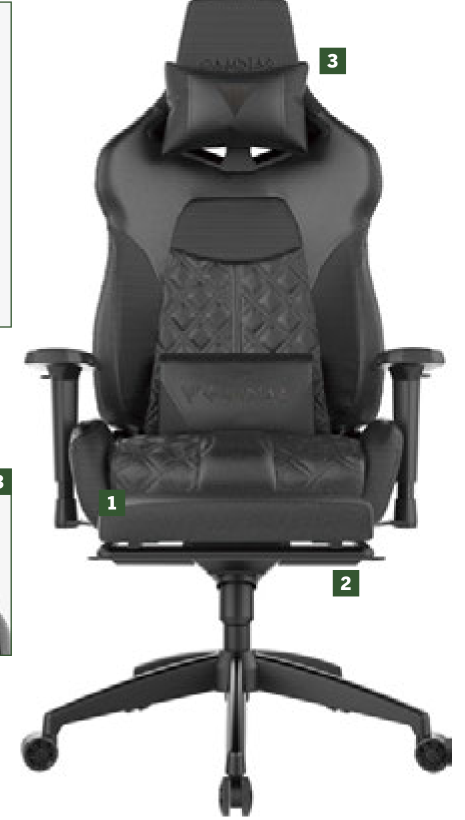
Bei der Sitzkonstruktion des Achilles P1 L verzichtet Gamdias auf Elastikgurte. Das harte Sitzpolster liegt auf Stahlstreben auf, sinkt aber kaum ein. Der Härtegard der Polsterung nimmt zum Beckenbereich hin ab.







Die Fußablage verbessert den Sitzkomfort. Die RGB-Beleuchtung wird per USB-Kabel mit Strom versorgt. Entweder ihr nutzt eine Powerbank oder einen PC, mit dem ihr per einfach bedienbarer Software auch die Beleuchtung steuert.



LC-POWER LC-GC-3: GUTER SITZKOMFORT, ORDENTLICH AUSGESTATTET

LC Powers Premiummodell ist bereits für 260 Euro zu haben. Der günstige Preis schlägt sich einerseits in der Ausstattung nieder. Andererseits muss der Spieler, der bequem im LC-GC-3 sitzt, bei der Ergonomieoptimierung Abstriche machen.



Die mittelharte Polsterung liegt auf einer Elastikband-Stahlstreben-Konstruktion auf und sinkt im hinteren Gesäßbereich tiefer ein als an der vorderen Kante. Die Armlehnen sind nicht nach links und rechts verschiebbar.

Die Lehnenpolsterung besitzt eine mittlere Härte, passt sich gut an die Rückenform an und stützt den Lendenbereich auch ohne das Kissen ordentlich. Spieler mit langen Beinen bekommen jedoch beim Einsatz der Lordosenstütze Probleme mit der Sitztiefe.



BESONDERS EDEL: DER GOSUCHAIR 800

Darf es noch bequemer und eine Sitzmöbel mit sehr viel Sonderausstattung sein?

Für 2.750 Euro bietet Gosuchair einen Gaming-Chair der Extraklasse an. Zur umfangreichen Ausstattung des besonders bequemen Premiummodells mit optimaler Ergonomie gehören eine Beinablage, eine aufpumpbare Lordosenstütze, verschiebbare Ablagen für Maus/Tastatur sowie vier USB-3.0-Ports (Hub). Wie beim hier getesteten kleinen Bruder, dem Gosuchair 360, kommt auch beim Luxusmodell die BLA-Sitztechnologie zum Einsatz. Bei dieser Hängemattentechnik besteht nur ein minimaler Spalt zwischen der Sitzfläche und der Rückenlehne. Dadurch liegt der Rücken komplett an und der Sitzkomfort ist sehr hoch.

auch hier seinen Zweck verfehlen und die Sitztiefe für Spieler mit langen Beinen zu stark verringern. Abschließendes Lob gibt es für die sehr leichtgängigen, speziell für harte Böden wie Pakett geeigneten Skater-Rollen.

LC-POWER LC-GC-3 GAMING-STUHL: Ordentlich ausgestattet, komfortabel und auch nicht zu teuer. Der günstigste Gaming-Chair

GAMING-STÜHLE Testtabelle mit 17 Wertungskriterien			
Modell	**Gamechanger L**	**Gosuchair 360**	**Hero Real Leather Black**
Hersteller/Vertrieb	Gamchanger/https://gamechanger.xyz	BGV KG/www.gosuchair.de	Noblechairs/noblechairs.com/de
Link zum PCGH-Preisvergleich	Stuhl aktuell nur im Gamechanger-Shop erhältlich	Stuhl aktuell nur im Gosuchair-Shop erhältlich	www.pcgh.de/preis/1845816
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 590,- (inklusive Versandkosten)/befriedigend	Ca. € 800,-/ausreichend	Ca. € 660,-/ausreichend
Ausstattung			
Gesamthöhe (mit Basis)	Ca. 127,0 cm bis 137,0 cm	Ca. 127,5 cm bis 138,5 cm	Ca. 129,0 cm bis 137,0 cm
Breite (auf Schulterhöhe, auf Beckenhöhe)/ Höhe Rückenlehne	Ca. 49,0 cm, ca. 49,0 cm/ca. 76,0 cm bis 84,0 cm	Ca. 44,0 cm, ca. 49,0 cm/ca. 81,5 cm	Ca. 57,0 cm, ca. 56,0 cm/ca. 89,0 cm
Breite (Außenmaß, Innenmaß)/Tiefe Sitzfläche	Ca. 50,0 cm (keine Sitzwangen vorhanden)/ca. 47,0 cm bis 52 cm	Ca. 52,0 (keine Sitzwangen vorhanden)/ca. 44,0 cm bis 50,0 cm	Ca. 52,0 cm, 32,0 cm/ca. 55,0 cm (Kontaktpunkt: 50,0 cm)
Gesamtgewicht/Maximalbelastung	21 kg/120 kg	40,0 kg/130 kg	28,0 kg/ 150 kg
Material Fuß/Rollen/Rahmen/Polsterung/ Bezug	Glasfaserverstärktes Aluminium/PA 6 (Gehäuse und Radkern) sowie TPU-Laufbelag/mit Dampfdruck geformtes Buchensperrholz (Sitz/ Lehne, Dicke 13,2 mm)/formstabiler Kaltschaum 40 kg/m³ (Sitz) und 30 kg/m³ (Lehne)/atmungsaktives und luftdurchlässiges Kunstleder (Material: Laif Vyp) mit individuell bestickbarem Logo an der Vorder- und Hinterseite der integrierten Kopfstütze	Aluminium (Druckguss)/Kunststoff und Aluminium Druckguss/Formholzschale (10 mm Buche) auf 5 mm dicker Stahlbasisplatte (Sitz) und Kunststoffrahmen aus Kunststoff und Rückenstab aus Aluminium (Lehne)/80 mm Kaltschaum (40/80) mit sehr hoher Dichte (Sitz) sowie verschieden geschichtete Kaltschäume (Lehne)/atmungsaktiver Stoff mit Wabengittermuster (3D-Air-Mesh-Gewebe)	Aluminium (Guss)/Nylon und Polyurethan/Stahlrohr (2 mm Durchmesser) mit einer Stahlplatte, zwei Stahlstreben und einem Elastikband (Sitz) sowie Stahlgestell (2 mm Rohrdurchmesser) mit drei Stahlstreben/verformungsresistenter Kaltschaum mit hoher Dichte von über 55 Prozent/Echtleder mit 1,7 mm Dicke
Wippmechanik/Synchromechanik	Synchromechanik (Sitzfläche und Rückenlehne bewegen sich getrennt) mit individueller Gewichtseinstellung per Kurbel (Gegendruck 60–125 kg), Rückenlehne in fünf Neigungspositionen blockierbar	Synchromechanik (Sitzfläche und Rückenlehne bewegen sich getrennt) mit individueller Gewichtseinstellung per Drehknopf, Sitzneigung verstellbar, Rückenlehne in vier Neigungspositionen arretierbar	Stufenlos, per Hebel blockierbare Wippmechanik mit maximal 11° Neigungswinkel und einstellbarem Widerstand (Drehknopf)
Weitere Extras	Vorgewölbter Lordosenbereich bei der Rückenlehne, Armlehnenposition auf horizontaler Ebene veränderbar (verschiebbare Halterung mit Schnellverschluss), Sitztiefeneinstellung +/- 5 cm, höhenverstellbare Rückenlehne, Stick-Logo an der Vorder- und Hinterseite der Kopfstütze	In der Höhe und Tiefe verstellbare Lordosenstütze, BLA-Sitztechnologie (Hängemattentechnik, minimaler Spalt zwischen Sitzfläche und Rückenlehne, Rücken liegt komplett an), geplosterte Armlehnen, Sitztiefenverstellung +/- 6 cm, Sitzfläche nach vorn neigbar, Kofpkissen	In die Rückenlehne integrierte Lordosenstütze mit Drehknopf, Kopfstütze mit Memory Foam mit Logo, Rautenmuster-Nähte an der Kontakfläche von Lehne und Sitz, je ein Kissen für den Nacken- und Lendenbereich, 4D-Armlehnen
Eigenschaften			
Zusammenbau	Einfach (Lieferung in vier Teilen)	Stuhl wurde vormontiert geliefert	Einfach
Geeignet für Körpergröße	Bis maximal 190,0 cm (höhere Gasfeder für Personen mit Körpergröße über 190 cm möglich)	Bis maximal 192,0 cm (Herstellerangabe)	Bis maximal 190,0 cm (keine Herstellerangabe)
Verarbeitung Fuß/Höhenverstellung/Sitzfläche/Lehne	Sehr gut/sehr gut/sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut/sehr gut/sehr gut	Sehr gut/gut bis sehr gut/sehr gut/sehr gut
Anpassbare Rückenlehne (Winkel)	Gut bis sehr gut (Lehne kann von 90° bis 140° verstellt werden)	Gut (Lehne kann von 90° bis 111° verstellt werden)	Gut (Lehne kann von 90° bis 135° verstellt werden)
Arnlehnen verstellbar (Höhe/drehbar/vertikal/ horizontal)	Ja (sechsstufig)/ja/ja/ja (Halterung horizontal [links/rechts] verschiebbar)	Ja (sechsstufig)/ja/ja/nein	Ja (sechsstufig)/ja/ja/ja
Sitzflächenhöhe verstellbar/Gasfeder für erhöhte/verringerte Sitzhöhe erhältlich?	Ja, stufenlos per Drucklufttheber (10 cm Hubhöhe)/ja	Ja, stufenlos per Drucklufttheber (Gasfeder mit 12 cm Hubhöhe, 450 Nm Druck)/nein	Ja, stufenlos per Drucklufttheber (Gasfeder Klasse 4 mit 10 cm Hubhöhe)/ja
Leistung			
Polsterhärte	Hart: 40 kg/m³ (Herstellerangabe Sitzfläche. Das 10 cm hohe Sitzpolster sinkt auf der Holzunterlage kaum ein und passt sich sehr gut an die Form des Gesäßes an. Das gewölbte mittelharte Lehnenpolster (30 kg/m³) stützt die Wirbelsäule optimal und mit angenehmem Widerstand.)	Mittelhart (Das Sitzpolster liegt fest auf der Formholzplatte aus Buche auf und passt sich sehr gut der Gesäßform an, wobei letzteres nicht zu sehr einsinkt. Das härtere Lehnenpolster nimmrt nicht zuletzt dank der Lordosenstütze die Form des Rückens sehr gut an.)	Sehr hart (Sitzpolster sinkt auf Elastikgurten, Metallstreben und Metallplatte kaum ein, passt sich aber bei längerem Sitzen gut an die Gesäßform an. Das harte Lehnenpolster stützt die Wirbelsäule sehr gut und passt sich dank der Lordosenstütze an die Rückenform an.)
Standfestigkeit/Rolleigenschaften/alternative Rollen erhältlich	Sehr gut/sehr leichtgängig/nein	Sehr gut/leichtgängig/nein	Sehr gut/leichtgängig/ja
Sitzkomfort/Ergonomie/Anpassungsmöglichkeiten Ergonomie	Sehr bequem/sehr gut/sehr gut (Sitztiefe und Lehnenhöhe verstellbar, vorgewölbte Rückenlehne)	Sehr bequem/sehr gut/sehr gut (Sitztiefe und Sitzneigung verstellbar, in der Höhe und Tiefe verstellbare Lordosenstütze, BLA-Technologie [Hängemattentechnik])	Sehr bequem (Kontaktfläche Sitz ist ausreichend breit, Seitenwangen stützen unauffällig die Oberschenkel und das Becken, Lehne passt sich gut an die Rückenform an)/sehr gut/gut bis sehr gut
Komfort Gamer-Haltung mit Maus und Tastatur	Sehr bequem (ideale Rückenstütze bei 90°-Stellung dank höhenverstellbarer Lehne und Sitztiefenverstellung, sehr gute Anpassung Armlehne, optimale Stütze der Wirbelsäule [gewölbte Lehnenform])	Sehr bequem (optimale Rückenstütze bei 90-Grad-Stellung der Lehne durch Lordosenstütze und Hängemattentechnik, breite und gepolsterte Armlehnen, Sitzneigefunktion für das vorgebeugte Sitzen)	Sehr bequem (bei der 90-Grad-Stellung der Lehne wird der Rücken dank Lordosenstütze und harter Polsterung besonders gut gestützt, sehr gute Anpassung der Armlehne)
FAZIT	+ Ergonomie (Sitztiefe/Rückenlehnenhöhe verstellbar) + Synchromechanik mit verstellbarem Widerstand + Gewölbte Rückenlehne stützt die Wirbelsäule optimal	+ Ergonomie (Lordosenstütze, Sitztiefe/Sitzneigung) + Synchromechanik mit verstellbarem Widerstand + Sehr bequemer Sitz mit angewinkelten Beinen	+ Ergonomie (Lordosenstütze, Lehnenpolsterung) + Bequem und ergonomisch in der Gamer-Haltung + Ausstattung (Lederbezug, 4D-Armlehnen)
	Wertung: ★★★★★	Wertung: ★★★★★	Wertung: ★★★★½

dieses Vergleichstests kommt von Hardware-Anbieter LC-Power. Abgesehen von den nicht nach links oder rechts verschiebbaren sogenannten 3D-Armlehnen und einfachen Rollen bietet der LC-GC-3-Gaming-Stuhl dieselbe Ausstattung wie Corsairs T2 Road Warrior. Bei der Polsterhärte unterscheiden sich die beiden Sitzmöbel jedoch deutlich. Die Polsterung der Sitzkontaktfläche des LC-GC-3, die von den beiden Seitenwangen getrennt auf einer Stahlstrebe-Elastikband-Konstruktion aufliegt, fällt zum einen nur mittelhart aus. Zum anderen nimmt deren Widerstand in Richtung der Rückenlehne ab, sodass das Gesäß spürbar tiefer einsinkt als die Oberschenkel. Im Gegenzug werden so das Becken und die Lende vom härteren Lehnenpolster schon sehr ordentlich gestützt. Das mitgelieferte Lordosenkissen wird also nicht unbedingt benötigt, da die Ergonomie auch ohne die Stütze schon gut ausfällt. Das gilt auch für die typische Haltung, die Spieler am PC einnehmen. Leider gehört auch der Stuhl von LC-Power zu den Vertretern, bei denen die Sitztiefe so knapp kalkuliert ist, dass bei Nutzung des Lendekissens zu wenig Auflagefläche für längere Oberschenkel bereitsteht. ❑

FAZIT

Vergleichstest Gaming-Chair

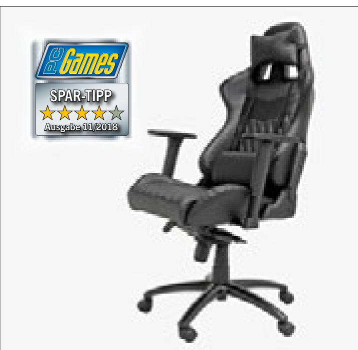
Der Gamechanger L und Gosuchair 360 beeindrucken mit ihren Möglichkeiten, die Ergonomie perfekt an die Körpergöße und Rückenform anzupassen. Der Noblechairs Hero überzeugt mit seinem Lederbezug und der Lordosenstütze und der Gamdias Achilles P1-L kombiniert eine sehr gute Ausstattung mit ordentlichem Sitzkomfort.

GAMING-STÜHLE

Testtabelle mit 17 Wertungskriterien







Modell	Achilles P1 L	T2 Road Warrior	LC-GC-3 Gaming Stuhl
Hersteller/Vertrieb	Gamdias/www.gamdias.com	Corsair/www.corsair.com	LC-Power/http://www.lc-power.com
Link zum PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1735379	www.pcgh.de/preis/1767187	www.pcgh.de/preis/1577481
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 280,-/gut	Ca. € 325,-/voll befriedigend	Ca. € 260,-/gut
Ausstattung			
Gesamthöhe (mit Basis)	Ca. 141,0 cm bis 151,0 cm	Ca. 135,0 cm bis 143,5 cm	Ca. 128,0 cm bis 134,0 cm
Breite (auf Schulterhöhe, auf Beckenhöhe)/ Höhe Rückenlehne	Ca. 53,0 cm, ca. 55,0 cm/ca. 86,0 cm	Ca. 50,0 cm, ca. 52,0 cm/ca. 88,0 cm	Ca. 55,5 cm, ca. 48,5 cm/ca. 82,0 cm
Breite (Außenmaß; Innenmaß)/Tiefe Sitzfläche	Ca. 54,0 cm; 39,0 cm/ca. 47,0 cm	Ca. 50,0 cm; 34,0 cm/ca. 57.0 cm	Ca. 56,0 cm, 44,0 cm/ca. 48,0 cm
Gesamtgewicht/Maximalbelastung	26,8 kg/200 kg	24,5 kg/136 kg	22,4 kg/150 kg
Material Fuß/Rollen/Rahmen/Polsterung/ Bezug	Aluminium (Guss)/PU/Stahlrohr mit einer breiten Quer- und zwei Längsstreben (Sitz) sowie strebenfreier Stahlrahmen (Lehne)/PU-Schaum/Vinyl mit Lederoptik	Aluminium (Guss)/PU/Stahlrohr mit drei Elastikbändern und zwei Stahlstreben (Sitz) sowie Stahl mit Elastikbändern (Lehne)/PU-Schaum mit 50 kg/m³ Dichte/PU-Leder und 3D-PVC-Leder (Außenseite Lehne)	Stahl (Druckguss)/Hartplastik/Stahlrohrrahmen mit drei Elastikbändern und zwei Stahlstreben (Sitz) sowie Stahlrohr mit vier Elastikbändern (Lehne)/Hartschaum/PU-Leder
Wippmechanik/Synchromechanik	Stufenlos, per Hebel blockierbare Wippmechanik mit einstellbarem Widerstand (Drehknopf)	Stufenlos, per Hebel blockierbare Wippmechanik mit maximal 17° Neigungswinkel und einstellbarem Widerstand (Drehknopf)	Stufenlos, per Hebel blockierbare Wippmechanik mit einstellbarem Widerstand (Drehknopf)
Weitere Extras	RGB-Beleuchtung (Rückseite Kopfstütze), ausziehbare Fußablage, 4D-Armlehen, Kopf- und Lendenkissen aus Stoff/Vinyl (Lederimitat)	4D-Armlehnen, Kopf- und Lendenkissen aus Stoff, Rollerblade-Rollen (PU) mit 75 mm Durchmesser für harte Böden	Kopf- und Lendenkissen, 3D-Armlehnen
Eigenschaften			
Zusammenbau	Einfach	Sehr einfach	Einfach
Geeignet für Körpergröße	Bis maximal 200,0 cm (keine Herstellerangabe)	Bis maximal 190,0 cm (keine Herstellerangabe)	Bis maximal 185,0 cm (keine Herstellerangabe)
Verarbeitung Fuß/Höhenverstellung/Sitzfläche/Lehne	Gut bis sehr gut/gut/gut	Gut bis sehr gut/gut/gut bis sehr gut/gut bis sehr gut	Gut/gut/gut/gut
Anpassbare Rückenlehne (Winkel)	Sehr gut (Lehne kann von 90° bis 150° verstellt werden)	Sehr gut (Lehne kann von 90° bis 170° verstellt werden)	Gut (Lehne kann von 90° bis 135° verstellt werden)
Arnlehnen verstellbar (Höhe/drehbar/vertikal/ horizontal)	Ja (sechsstufig)/ja/ja/ja	Ja (sechsstufig)/ja/ja/ja	Ja (sechsstufig)/ja/ja/nein
Sitzflächenhöhe verstellbar/Gasfeder für erhöhte/verringerte Sitzhöhe erhältlich?	Ja, stufenlos per Drucklufttheber (Gasfeder Klasse 4 mit 10 cm Hubhöhe)/nein	Ja, stufenlos per Drucklufttheber (Gasfeder Klasse 4 mit 8,0 cm Hubhöhe)/nein	Ja, stufenlos per Drucklufttheber (Gasfeder mit 6 cm Hubhöhe)/nein
Leistung			
Polsterhärte	Hart (Der Widerstand der Sitzpolsterung nimmt zum hinteren Bereich hin ab, passt sich aber gut an die Gesäßform an. Die Oberschenkel liegen bequem im vorderen, härteren Bereich auf. Das weichere Lehnenpolster hat in der Mitte einen Stützbereich für die Wirbelsäule und der Lendenbereich wird auch ohne das Zusatzkissen ordentlich gestützt.)	Hart (Obwohl das harte Polster [Dichte:50 kg/m³] größtenteils auf Elastikbändern aufliegt, sinken die Oberschenkelunterseiten und das Gesäß gleichmäßig und nicht zu tief ein. Das Polster der Rückenlehne hat dieselbe Dichte und ist daher so hart wie das der Sitzpolster. Es stützt die Wirbelsäule gut bis sehr gut, den unteren Lendenbereich ausgenommen.)	Mittelhart (Der Widerstand der Sitzpolsterung nimmt im hinteren Bereich ab, da sie dort nur auf den Elastikbänder aufliegt. So sinkt das Gesäß tiefer ein als die Oberschenkel, die im vorderen Bereich spürbar hart aufliegen. Die mittelharte Lehnenpolsterung passt sich der Rückenform gut an und der Lendenbereich wird bereits ohne das Zusatzkissen schon gut gestützt.)
Standfestigkeit/Rolleigenschaften/alternative Rollen erhältlich	Gut bis sehr gut/normale Rolleigenschaften/nein	Gut bis sehr gut/sehr leichtgängig	Gut/leichtgängig/nein
Sitzkomfort/Ergonomie/Anpassungsmöglichkeiten Ergonomie	Bequem (Kontaktfläche Sitz ist ausreichend groß und die Gesäßpartie liegt entspannt und mit nur gelegentlicher Berührung der Seitenwangen auf dem etwas weicher gepolsterten hinteren Sitzbereich auf. Bei Nutzung des Lendenkissens reicht die Tiefe der Sitzfläche bei Personen mit langen Beine nicht aus.)/gut bis sehr gut/gut	Bequem (Kontaktfläche Sitz ist etwas zu schmal, sodass ab einer gewissen Beckenbreite die Sitzwangen seitlich an die Gesäßbacken und vor allem an den Seiten der Oberschenkel drücken. Das harte Lehnenpolster stützt den Rücken ordentlich, aber nicht optimal. Das Zusatzkissen stützt den Lendenbereich gut und verbessert die Ergonomie. Bei Nutzern mit bei langen Beinen reicht die Tiefe der Sitzfläche dann aber nicht mehr aus.)/gut/gut bis sehr gut	Bequem (Kontaktfläche Sitz ist für eine reguläre Gesäßgröße ausreichend breit dimensioniert. Die Oberschenkel stoßen nicht an die Sitzwangen, die vordere harte Kante des Sitzpolsters stört jedoch ein wenig. Beim Einsatz des Lendenkissens reicht bei langen Beinen die Tiefe der Sitzfläche nicht immer aus.)/gut/gut
Komfort Gamer-Haltung mit Maus und Tastatur	Bequem (90-Grad-Stellung Lehne und sehr gute Anpassung der Armlehne; weiches, optionales Zusatzkissen für die Lende wird nicht zwingend benötigt)	Bequem (90-Grad-Stellung Lehne und sehr gute Anpassung Armlehne, weiches Zusatzkissen für die Lende notwendig; Spieler mit breitem Becken bekommen leichte Probleme)	Bequem (90-Grad-Stellung Lehne und gute Anpassung Armlehne, weiches, optionales Zusatzkissen für die Lende)
FAZIT	+ Ausstattung (RGB-Beleuchtung/Fußablage/4D-Armlehnen) + Bequemer Sitzkomfort dank angepasster Polsterung − Kein interner Akku für die RGB-Beleuchtung	+ Mit Lendenkissen ergonomisch in der Gamer-Haltung + Bequeme, aber harte Sitzpolsterung, Lehnen stützen gut − Sitztiefe bei langen Beinen, breite Kontaktfläche Sitz	+ Rückenlehne stützt auch ohne Lordosenkissen gut + Ergonomie in der Gamer-Haltung/Neigungswinkel Rückenlehne − Widerstand der Sitzpolsterung nicht gleichmäßig/geringe Sitztiefe
	Wertung: ★★★★☆	Wertung: ★★★★☆	Wertung: ★★★★☆

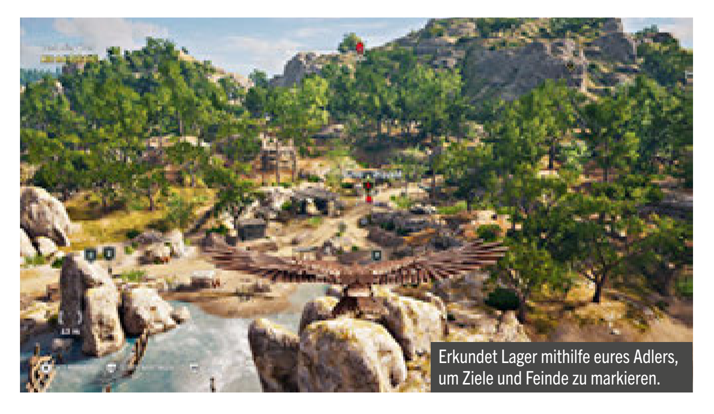
Assassin's Creed: Odyssey
Wichtige Tipps für einen gelungenen Spielstart

Mit unserem Guide steht einem geglückten Spielstart ins antike Griechenland mit Kassandra oder wahlweise Alexios nichts mehr im Wege. Wir bieten euch eine kleine Hilfe zu den Kämpfen, den Ressourcen sowie Waffen, Ausrüstung und Gegenständen. Zunächst startet ihr auf der Insel Kefalonia und erlebt dann epische Abenteuer auch in Athen – bis dahin ist es jedoch ein weiter Weg!

Von: Maik Koch & Katharina Pache

EINSTEIGERTIPPS

Schleichen & verstecken
Seit Altair im ersten *Assassin's Creed*-Abenteuer ist klar: Schleichen und Verstecken sind zwei essenzielle Bestandteile der Ubisoft-Reihe. Auch im Griechenland-Trip gehören diese beiden Aktionen dazu. Egal ob Kassandra oder Alexios, bevor ihr ein Banditen-Camp aushebt oder euch einer Zielperson nähert, solltet ihr die Gegend nach möglichen Fluchtwegen oder Schwachstellen auskundschaften. In Büschen oder im hohen Gras versteckt ihr euch, indem ihr geduckt lauft. Die Gegner werden euch nicht bemerken, außer sie haben euch vorher bereits gesehen oder stehen nah an eurem Standort. Seht ihr euch einer riesigen Gegneranzahl gegenüber, so sind Flucht und Verstecken durchaus probate Mittel.


Erkundet Lager mithilfe eures Adlers, um Ziele und Feinde zu markieren.

Adler Ikaros zum Ausspähen
Bereits in *Assassin's Creed: Origins* durftet ihr auf „Luftunterstützung" bauen. Euer Held im antiken Griechenland greift ebenfalls auf einen Vogel zurück. Müsst ihr euch in einer Mission in ein Banditenlager begeben, so lasst ihr euren Adler Ikaros Umgebungen auskundschaften und Gegner sowie Truhen oder Missionsziele aufdecken. Bremst den Vogel ab und schaut euch ganz einfach um. So markiert und entdeckt ihr Gegner, Truhen und mehr. Ihr lasst euch auf diese Weise auch optionale Ziele und Wege anzeigen.

Wichtige Skills
Auch in *Assassin's Creed: Odyssey* erhaltet ihr für Level-ups Fähigkeiten-Punkte, die ihr in Skills investiert. Hierbei stehen euch die Kategorien Krieger, Attentäter oder Jäger zur Verfügung. Wir empfehlen euch die Attentäter-Fähigkeiten, da ihr oft Kills im Verborgenen aus der Deckung heraus ausführen solltet. Speziell der Skill Schatten-Attentate ist hier nützlich. Ihr teilt dabei nicht nur 30 Prozent mehr Schaden aus, Gegner werden auch automatisch geplündert. Heilung in Kämpfen nutzen? Mit dem Krieger-Skill Zweite Luft ist dies möglich! Durch Attacken auf Gegner ladet ihr eure Adrenalin-Leiste auf und dürft dann im Kampf Heilung für ein Adrenalin-Feld nutzen.

Waffen und Ausrüstung leveln, Gravuren nutzen
Ihr steigt mit Kassandra oder Alexios im Level auf und wollt eure Lieblingswaffe nicht einmotten? Kein Problem! Ihr begebt euch einfach zum Schmied und levelt dort gegen Drachmen sowie Rohstoffe wie Eisenerz, Olivenholz

und/ oder Felle ältere Waffen auf. Den Schmied findet ihr in jeder größeren Siedlung oder Stadt und erkennt ihn auf der Map am Hammer-und-Amboss-Symbol. Auch das Level von Rüstungsteilen wie Brust-, Arm- oder Bein-Teile passt ihr an. Außerdem verpasst ihr Waffen oder Ausrüstungsgegenständen Gravuren, diese verleihen eurer Waffe zusätzliche Effekte.

Handelsgüter verkaufen, Rohstoffe durch zerlegte Waffen

Während eurer Streifzüge durch griechische Gefilde sammelt ihr neben Drachmen viele kleine Items ein. Im Inventarbeutel links schaut ihr euch die Gegenstände jederzeit an. Das meiste davon sind Handelsgüter, die ihr beim Schmied auf einen Schlag verkaufen könnt. Auch nicht mehr benötigte Ausrüstung oder Waffen macht ihr zu Geld oder zerlegt sie in Materialien. Dies ist empfohlen, falls ihr für Aufwertungen von Waffen noch Gegenstände braucht. Höherstufige Ausrüstung verleiht euch manchmal auch seltene Materialien beim Zerlegen.

Legendäre oder epische Ausrüstung mit speziellen Boni

Mit fortschreitenden Missionen und Level-ups erhaltet ihr epische oder legendäre Waffen sowie Ausrüstung. Wir empfehlen, höherwertige Rüstungsteile sowie Waffen zu behalten. Bei unliebsamen Waffen müsst ihr abwägen, ob ihr lieber die Kohle beim Verkauf einstreicht oder die Teile zerlegt, um Rohstoffe zu erhalten. Zusätzlich verleiht ihr auch epischen oder legendären Waffen und Rüstungsteilen Gravuren, um beispielsweise euren Jägerschaden oder Attentäterschaden zu erhöhen. Legendären Kram erhaltet ihr in bei speziellen Nebenquests oder in wichtigen Hauptquests.

Schiffs-Upgrades und neue Crew-Mitglieder

Nachdem ihr das erste Mal mit eurem Schiff abgelegt habt, begebt ihr euch in Richtung Megaris. Auf dem Weg dorthin erklärt euch Schiffsbesitzer Barnabas, wie ihr neue Crewmitglieder für euer Schiff rekrutiert. Hierfür schlagt ihr Widersacher einfach waffenlos nieder und bietet ihnen danach einen Platz in eurer Crew an. In dieser ersten Mission schnappt ihr euch so einen erfolgreichen Bogenschützen, der euch beim Kampf auf hoher See Vorteile bringt. Manche NPCs schließen sich euch auch nach Dialogen an. Ihr vergrößert den Platz auf eurem Schiff, indem ihr den Rumpf im Schiffsmenü auflevelt. Crewmitglieder tauscht ihr jederzeit in ebendiesem Menü aus. Söldner oder Soldatenanführer bieten als Mannschaftsmitglieder im Vergleich zu stinknormalen Feinden deutlich bessere Boni.

Viele Ressourcen für Schiffsbau

Nach der Einführung in Kefalonia schnappt ihr euch ein Schiff und stecht damit in See. Im Menü levelt ihr euer Schiff auch auf. Das kostet ordentlich Rohstoffe und Geld, weshalb ihr auf euren Streifzügen durch die Spielwelt von *Assassin's Creed: Odyssey* unbedingt sämtliches Olivenholz oder Eisenerz und mehr einsacken solltet. Auch auf dem Meer findet ihr gelegentlich Treibgut und damit Olivenholz. Auch lohnt es sich besonders zu Spielbeginn, nicht benötigte Waffen oder Rüstungsteile zu zerlegen. Die so erhaltenen Materialien investiert ihr in Upgrades. Achtung: Der Gesamtlevel eures Schiffes orientiert sich an eurem Level.

Kopfgelder zahlen oder Söldner erledigen

Bereits in Kefalonia lernt ihr, dass Kopfgelder auf euch ausgesetzt werden, wenn ihr euch bei speziellen Charakteren unbeliebt macht. In diesem Falle machen Kopfgeldjäger Jagd auf Kassandra oder Alexios. Auf der Hauptinsel zu Beginn besitzt der erste Söldner Stufe 5. Wir empfehlen euch, zunächst Abstand zu diesem Widersacher zu halten. Hat dann euer Held das entsprechende Level erreicht, erledigt ihn. Auf anderen Inseln steigt euer Kopfgeld manchmal so hoch, dass bis zu fünf Kopfgeldjäger hinter euch her sind. Habt ihr ein paar Drachmen übrig und keinen Bock auf Duelle und Ärger, dann zahlt ihr das Kopfgeld. Dafür müsst ihr noch nicht mal zum NPC, der das Kopfgeld ausgeschrieben hat. Ihr wählt auf der Ingame-Map einfach das entsprechende Symbol aus und begleicht das Kopfgeld.



Einige der Kultmitglieder lassen sich ganz einfach ausschalten.

SO ERLEDIGT IHR DEN KULT DES KOSMOS

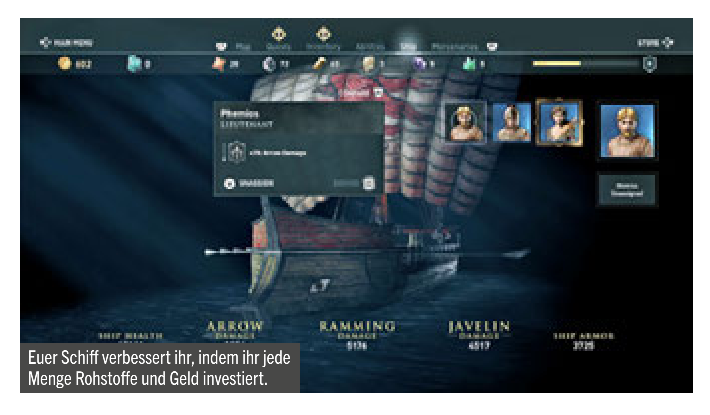
In *Assassin's Creed: Odyssey* existiert ein Geheimbund namens Kult des Kosmos. Diesen entdeckt ihr mit fortschreitender Story. Spielt also die Hauptmissionen weiter, bis ihr automatisch auf die Sekte im antiken Griechenland stoßt. Wir verraten an dieser Stelle nicht, wann und wo ihr auf die Mitglieder des Kultes treffen werdet. Nachdem ihr die erste Mission der Kultisten hinter euch gebracht habt, findet ihr im Menü einen weiteren Unterpunkt.

Dort findet ihr eine Auflistung aller Mitglieder des Kultes und erste Tipps zu den Fundorten und mehr. Bevor ihr die über ganz Griechenland verteilten Kosmos-Anhänger erledigt, müsst ihr sie enttarnen. Zumindest die meisten von ihnen. Wenn das Porträt eines Kultisten hell leuchtet, könnt ihr ihn enttarnen. Habt ihr nicht genug Informationen zu einem Kultisten, um ihn zu enttarnen, begebt euch an den angegebenen Ort, sprecht mit der dortigen Bevölkerung oder löst spezielle Nebenaufgaben. Einige Kultisten in *Assassin's Creed: Odyssey* trefft ihr erst mit speziellem Story-Fortschritt in der Hauptmission.

Während einige Mitglieder des Kults des Kosmos einfache Ziele darstellen, sind andere richtig starke Kämpfer, auf die ihr euch unbedingt vorbereiten solltet. Jeder Kultist hinterlässt einen Teil eines legendären Rüstungssets. Diese gehören zu den besten Rüstungen des Spiels. Im Menü der Kultisten führen die Zweige zu Mitgliedern des inneren Kreises. Diese Mitglieder halten eine legendäre Waffe passend zum legendären Rüstungsset des jeweiligen Zweiges. Diese legendären Waffen zählen zu den besten Waffen in *Assassin's Creed: Odyssey*.

DIE BESTEN WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Egal ob im Early, Mid oder Late Game, ihr könnt eure Lieblingswaffen sowie Ausrüstungsteile stets eurem aktuellen Level anpassen.



Euer Schiff verbessert ihr, indem ihr jede Menge Rohstoffe und Geld investiert.



Im Kultisten-Menü enttarnt ihr Mitglieder der Sekte, sofern ihr genug Informationen besitzt.


Ob ihr den Shop für Zusatzwaffen besucht, bleibt euch überlassen.

Dafür begebt ihr euch zu einem Schmied und nutzt dort den Menüpunkt „verbessern". Achtung: Die Mitnahme in euer aktuelles Level ist mitunter sehr teuer. Neben Drachmen benötigt ihr dafür auch jede Menge Rohstoffe. Wir empfehlen daher, lediglich höherwertige Ausrüstung aufzuwerten, während ihr unliebsame Waffen und Rüstungsteile am besten zerlegt, um an Rohstoffe zu gelangen.

Waffen-Tipps

Neben eurer Nahkampfwaffe besitzt ihr in *Assassin's Creed: Odyssey* einen Bogen als Fernkampfwaffe. Während des Spielverlaufs erhaltet ihr einen weiteren Slot für eine zweite Nahkampfwaffe. Wie auch die Rüstungsteile sind die einzelnen Waffen in vier Kategorien unterteilt: Gewöhnlich (grau), Selten (blau), Episch (lila), Legendär (gold). Während gewöhnliche Waffen eine Verbesserung besitzen, haben seltene Waffen zwei und epische und legendäre Waffen drei Status-Boosts zu bieten. Bei den legendären Waffen ist ein Boost ein legendärer Boost.

Übrigens: Habt ihr eine legendäre Waffe eingeheimst, so habt ihr deren legendäre Gravur automatisch freigeschaltet und dürft deren legendären Perk auch auf andere Waffen eurer Wahl übertragen. Dies ist der Grund, weshalb ihr versuchen solltet, die legendären Waffen in *Assassin's Creed: Odyssey* einzuheimsen. Legendäre Waffen verursachen deutlich mehr Schaden als gewöhnliche Waffen. Für legendäre Waffen schaut ihr euch am besten Questbelohnungen oder die Kultisten sowie die Söldner im Menü an. Hier erhaltet ihr Infos zu den Fähigkeiten der Waffen.

Es lohnt sich also, in *Assassin's Creed: Odyssey* die Söldner in den einzelnen Regionen aufzudecken. Passt der Level des Widersachers zu eurem Level, checkt ihr die Belohnung des Söldners im Menü. Besitzt der Gegner eine tolle Waffe (oder eine besondere Rüstung), dann erledigt ihn und schnappt euch die Belohnung.

Nikolaos' Schwert

Diese legendäre Waffe in *Assassin's Creed: Odyssey* erhaltet ihr, sobald ihr den Wolf von Sparta ausfindig gemacht und eine Audienz bei ihm erreicht habt. Die Waffe bietet euch einen satten Boost auf die Fähigkeit Spartaner-Tritt. Habt ihr die Waffe eingeheimst, steht euch die Gravur zur Verfügung. Diese Fähigkeit der Waffe dürft ihr nun jeder anderen Waffe eurer Wahl verleihen.

Bogen der Artemis

In Phokis angelangt findet ihr die Quest „Die Töchter der Artemis". Als erste Aufgabe sollt ihr einen wilden Eber zur Strecke bringen. Dieser Kampf ist nicht ganz einfach, ihr solltet unbedingt den nötigen Level besitzen. Habt ihr das Wildschwein gekillt, so erhaltet ihr den Bogen der Artemis. Dieser bietet euch auf Raubtierschuss einen satten Bonus.

Dolch des Kronos

Diesen Dolch erhaltet ihr vom Chef des Kult-Zweiges „Augen des Kosmos". Der Bonus sind satte 40 Prozent Schaden für Angriffe von hinten. Mit Level 17 dürft ihr diese Waffe führen. Beim Schmied fügt ihr eine weitere Gravur eurer Wahl hinzu. Die Waffe bietet somit einen enormen Vorteil, wenn ihr in *Assassin's Creed: Odyssey* Attentate von hinten verübt.

Chrysaor

Im Shop erhaltet ihr diese Waffe gegen Helix-Credits. Mit dem Bonus von +25 Prozent Schaden nach perfektem Ausweichmanöver ist die Waffe ziemlich stark. Im Spiel könnt ihr die Waffe mit etwas Glück einheimsen. Per Drop-Chance erhaltet ihr sie beim Orichalkum-Händler oder aber in legendären Truhen. Sofern ihr die Ausweichen-Fähigkeit perfektioniert habt, ist das die Waffe eurer Wahl.

Tipps zu den Rüstungen

Genau wie bei den Waffen in *Assassin's Creed: Odyssey* sind Rüstungsteile ebenfalls in den Rängen Gewöhnlich, Selten, Episch und Legendär erhältlich. Allerdings gibt es besonders bei den legendären Rüstungsteilen eine Besonderheit zu beachten. Eines jedoch vorweg: Es gibt folgende fünf Teile für eure Rüstung – Kopf, Brust, Hüfte, Arme und Beine. Die legendären Rüstungsteile gehören zu Sets und bieten deshalb einen einzigartigen Bonus, sofern alle Teile einer Rüstung angelegt sind. Es kann also passieren, dass epische Rüstungsteile zuweilen mehr Vorteile bringen als legendäre Teile.

Während gewöhnliche Rüstungsteile ein Bonus-Attribut besitzen, bieten seltene Teile bereits zwei Attribute. Epische Rüstungs-Teile für Kopf, Brust, Hüfte oder Arme und Beine bieten hingegen meist drei Boni. Bei den legendären Rüstungsteilen gibt es hingegen lediglich nur zwei Bonus-Perks. Das dritte, goldene und einzigartige Perk wird lediglich aktiviert, sofern ihr sämtliche Teile des Rüstungssets tragt. Beachtet dies unbedingt, bei der Auswahl eurer Rüstung nach Werten und Boni. Achtet ebenfalls darauf, dass das Verbessern beim Schmied – wie bei Waffen auch – ordentlich viel Ressourcen und Drachmen verschlingt. Upgrades wollen also gut überlegt sein.

Am Beispiel der legendären Rüstungssets der Mitglieder des Kults des Kosmos genießt ihr diesbezüglich einen Vorteil. So heimst ihr von jedem der Mitglieder eines Kultzweiges ein Teil eines Rüstungssets ein. Nun kommt es vor, dass Mitglieder des Kultes auf niedrigerem Level auszuschalten sind, während der Sergeant im inneren Kreis des Zweiges ein höheres Level besitzt. Keine Sorge: Sobald ihr den „Chef" eines Zweiges besiegt, skalieren sämtliche Rüstungsteile des Sets auf das Level dieses Chefs! Ihr müsst also nicht zwangsläufig ein legendäres Rüstungsteil aufleveln, um dieses auf der aktuellen Stufe eures Charakters zu halten.

Spartanisches Überläufer-Set im Shop

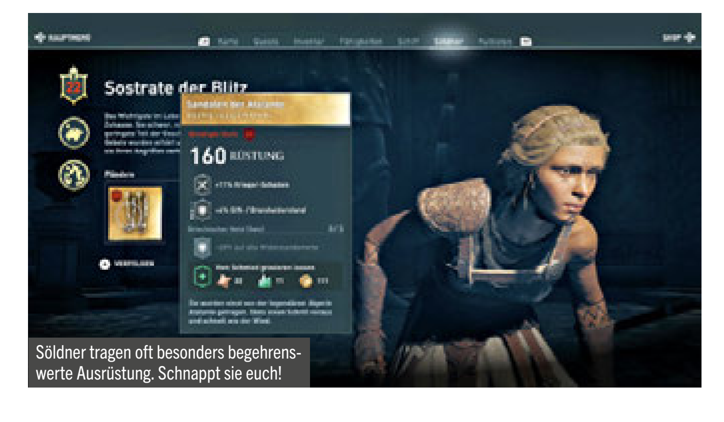
Wie bereits bei der Waffe Chrysaor stellt sich hier die Frage: kaufen oder nicht? Outfit-Sets sind generell sehr teuer. So solltet ihr auch hier auf einen Drop hoffen. Sicherlich sind alle fünf Teile des Spartanischen Überläufer-Sets schwierig und zeitaufwendig, allerdings lohnt hier der Bonus. 50 Prozent Schadensplus auf Krieger-Fähigkeiten lässt euch ordentlich Schaden austeilen. Nachteil: Ihr müsst alle Teile der Rüstung tragen, damit der Bonus aktiviert wird.

Epische Rüstungsteile mit drei Perks

Die legendären Rüstungen für Torso, Kopf, Hand, Bein oder Hüfte haben nicht immer Vorteile! So bieten epische Rüstungsteile beispielsweise drei Perks und sind nicht auf den Setbonus angewiesen. Ihr solltet euch bei legendären Sets immer bewusst sein, welche Vorteile ihr am Ende benötigt. Es bringt nichts, ein legendäres Komplettset ständig teuer zu verbessern, obwohl man den goldenen Bonus nicht braucht.

Missionen des Kosmos-Kultes

Die besten Rüstungen erhaltet ihr durch den Kult des Kosmos. Ihr solltet euch einen passenden Zweig aussuchen und dann nach und nach sämtliche Mitglieder samt Sergeant des inneren Kreises ausschalten. Wie bereits erwähnt wird der Level nach Ausschalten des Chefs eines Zweiges auf das Niveau des Sergeanten angehoben. Spart euch deshalb unbedingt das Mitleveln einzelner legendärer Rüstungsteile, denn das verschlingt nur unnötig Ressourcen. ❑



Söldner tragen oft besonders begehrenswerte Ausrüstung. Schnappt sie euch!


Landwirtschafts-
Simulator 19 Server
SERVER
IM ERSTEN
MONAT
0,99
EURO
Landwirtschafts-
Simulator 19
GIANTS
20%
GAMESPLANET.COM
-Rabatt
für dich und
3 Freunde*
4NETPLAYERS.DE
• Gameserver • Teamspeakserver •
Ein Produkt der
CMG
Computec Media Group
Jetzt vorbestellen: www.4Netplayers.de